大容量、リアル音源を実現した
コア構想の到達点。エンターテイメントは、
光をメディアにする。

超本格RPG続々登場。PCエンジンだから、CDロムだから、RPGの奥行きがちがう。

C 1991 HUDSON SOFT
©1989 FALCOM

アドルの新たなる冒険。不朽の名作イースI・IIの続編、ついに登場。

イースIII ワンダラーズフロムイース　**3月22日発売**　希望小売価格 7,200円(税別)

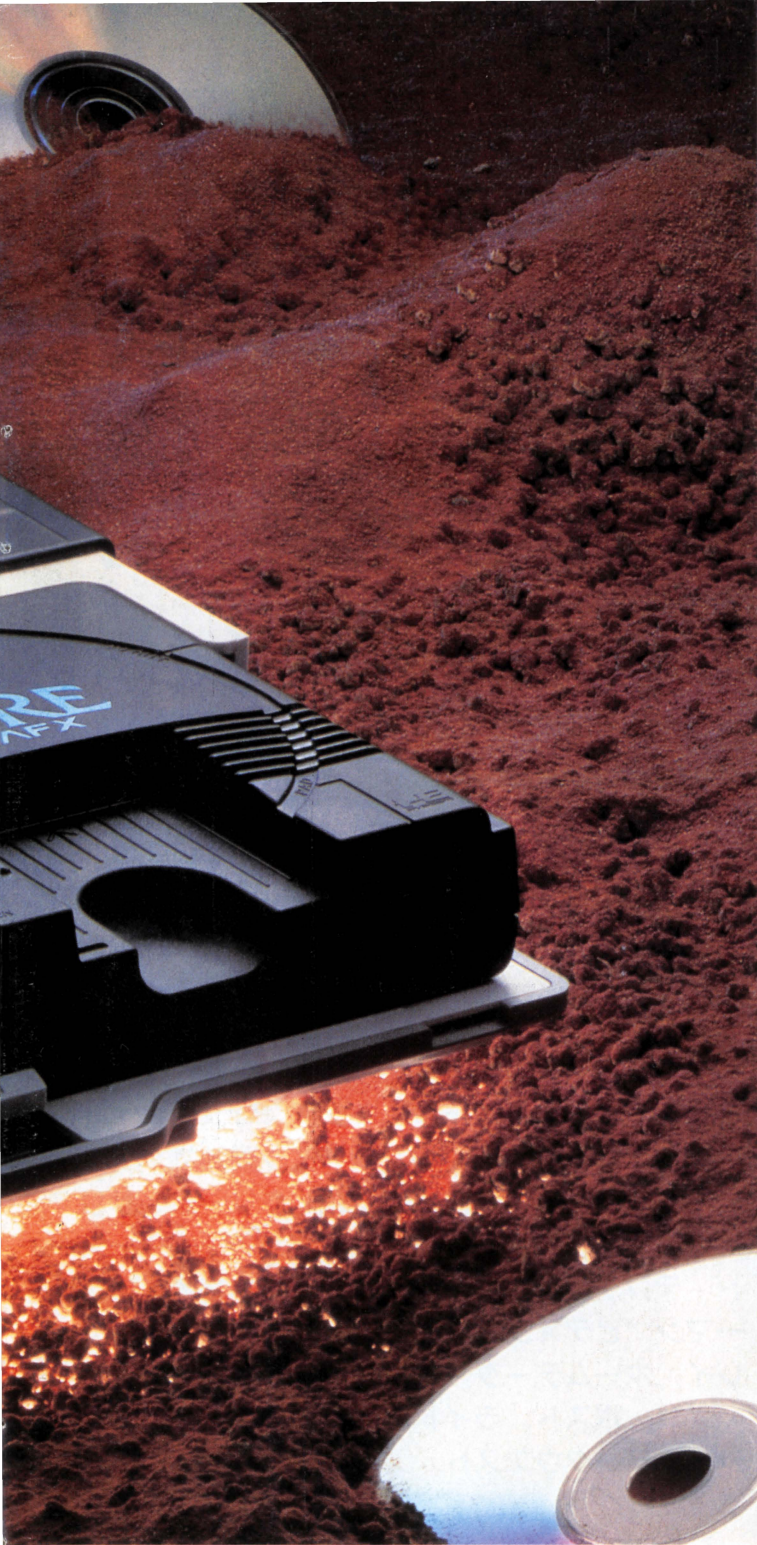
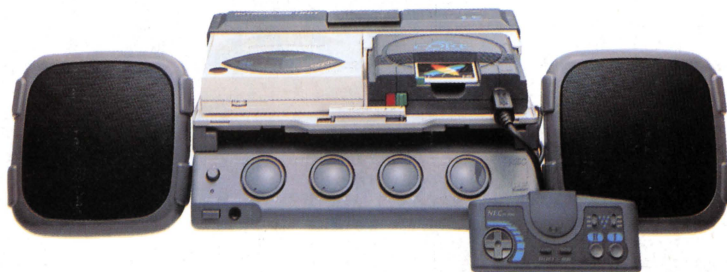
全RPGファン待望！ あの大冒険から3年、広大な土地フェルガナを舞台に、勇者アドルの大冒険が再び始まる。壮大なストーリー、ふんだんなビジュアルシーン、サイドビューの美しいグラフィックがプレイヤーを虜にする。

©1991 TELENET JAPAN
©1991 OCHI KAZUHIRO

アニメを超えたスーパービジュアルRPG。あの前作が、パワーアップ。

コズミックファンタジー2 冒険少年バン　**4月上旬発売予定**　希望小売価格 6,780円(税別)

アニメ映画に匹敵する驚異のビジュアルシーンでゲーム界にビジュアル革命を起こした、コズミックファンタジーの第2弾。ゲーム性、ドラマ性、グラフィック、サウンドと、あらゆる面にさらに磨きをかけていよいよ登場。

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3：標準価格4,980円(税別)〉が必要になります。

540メガバイトにおよぶ大容量は、表現力や情報量に圧倒的な差を見せつけ、CDならではのデジタルサウンドによる生の音楽や肉声が、かつてない迫力を生み出す。ゲームマシンの域を越えたスーパーエンターテイメントメディア。いま、感動は光の次元へと突入する。

PCエンジンCD-ROM^{2}システム
(CDR-30A+IFU-30A)標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉
ROM^{2}アンプ〈標準価格24,800円(税別)
スピーカーを含む〉は別売りです。

©KOGADO STUDIO

パソコン版で多くのファンを魅了した大傑作、CDロムに超完全移植。

魔晶伝紀ラ・ヴァルー　3月22日発売

希望小売価格
7,200円(税別)

入ると屋根が取れて中が見える家など、描写の限界に挑んだリアルで変化に富むマップ。随所にちりばめられたCDロムだけのアニメイベント。高い戦略性を要求される、大迫力の戦闘シーン。すべてが斬新にして、超本格。

©TELENET JAPAN 1991

時空を超えて展開される壮大な戦いの譜。パソコンARPGの名作登場。

エグザイル〜時の狭間へ〜　3月29日発売

希望小売価格
6,780円(税別)

イスラムの異教徒アサシンの若き首領サドラーが、世界中を舞台に熾烈な戦いを繰り広げる、衝撃のストーリー。多彩な視覚効果と精緻を極めたグラフィック、一流声優陣による迫真のドラマ、そして白熱のアクションシーン。

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

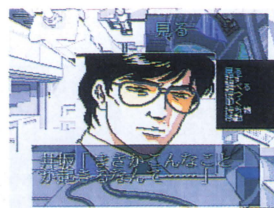
CONTENTS

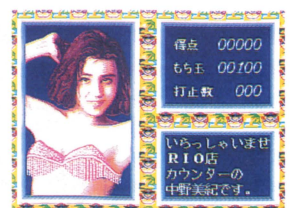
4月号 1991

新作紹介

MAKER LAND

コズミック・ファンタジー2

三国志　英傑天下に臨む

CYBER CITY OEDO 808

ワールドスタジアム'91

パチ夫くん　幻の伝説

〈発売〉株式会社徳間書店　〈編集・発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●隠居兼編集人／山森尚　●編集長／渡辺雅人　●副編集長／相沢浩仁　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕荒田茂樹・石塚宏治・岡部功子・風間尚仁・櫛谷和也・黒井敏典・島田政幸・杉澤秀樹・鈴木浩一・曽根丈詞・福嶋章和・福永寿・三浦昭彦・守屋貴章　〔仙台〕飯塚宝・佐藤和浩・佐藤佳人・千田誠行　●アシスタント／〔東京〕阿久根幸夫・池田栄一・伊東峰・岩井浩之・小澤繁夫・片桐直樹・川口恭成・鬼頭弥生・佐藤水絵・首藤和仁・菅間紀夫・瀧本宣之・成田圭・根本強志・広井伸也・松本智春・三嶋弘二・村田学・森博史・山本浩司　〔仙台〕岩井敏明・岩田一人・加藤潤一郎・草彅浩幸・五野上良法・鈴木裕・大学麻子・高橋祐子・福島純一・藤田真広　〈制作総務〉●部長／佐瀬伸治　●スタッフ／上村治彦・五嶋美智子・永瀬祐子・湊博道　●アシスタント／〔東京〕及川美幸・兼久直樹・北沢真由美・佐藤晴美・島地純子・土田知生　〔仙台〕高橋和子　〈デザイン〉●AD／渡部孝雄　●スタッフ／〔東京〕柳沼健　〔仙台〕伊藤正明・鈴木徳房・鈴木佳子　●アシスタント／〔東京〕荒井智広・奥川奈津子・小松雅彦・佐藤基樹・宮下富雄　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●編集協力／市川雅文　●写真協力／河行勝美・浜野忠夫　●デザイン協力／有限会社秋葉工房・井沢俊二・株式会社キンダイ・株式会社デザイラ・橋本健一・株式会社マッシュアイランド　●フィニッシュデザイン／有限会社あくせす・株式会社ワードポップ・株式会社キンダイ・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

特別付録

ATTACK LAND
イースIII ワンダラーズフロムイース

人気No.1のアクションRPG『イースIII　ワンダラーズフロムイース』を、マップを使って徹底攻略。これさえあればゲーム中盤まではなんの問題もなくラクラク進めるぞ!!

シリーズ企画

COVER
●原画
高田明美
●彩色
スタジオK
●CG
得能　泉
●デザイン
柳沼　健

●ウルテクに関する質問は
☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は
☎03-3459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、左の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

GAME INDEX

日本テレネット

同社は3／31～4／2に新作発表のイベント「わくわくゲーム・フェスタ」を開催する。会場は新宿のマイシティだ。当日は新作の発表ばかりでなく、『コズミック・ファンタジー2』や『エグザイル』などでおなじみの声優さんたちのサイン会も予定している。詳しくは日本テレネット宣伝企画部(☎03-5273-4101)まで。現在同社は業務用からの移植の落下型パズルアクションを開発しているらしいのだが、詳細は次号を待て。

コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン

このゲームを期待しているほとんどの人は前作をプレイしたことがあると思う。その前作の発売される日が予定よりも3カ月遅れになったことを覚えているだろうか。残念ながらやはり今回も遅れることになった。合掌！

4月5日発売予定	6780円(税別)
ロールプレイング	CD-ROM
バックアップメモリ	———

今までの総復習!! 新たな魅力と全貌に迫る!

当初の発売予定日、3月22日から遅れることになったとはいえ、発売がもう間近に迫っていることにかわりはない。というわけで、今回はこれまでの『2』の魅力の総復習と、ゲームを手にしたときに役立つ情報を、ページが許す限り目一杯満載してお贈りしよう。

前作の倍の内容で4部構成

『2』を待ち焦がれている人はすでにご存知だろうが、今回はストーリーが4部構成になっている。パーティ編成もそれぞれ異なり、第1部は主人公のバン、第2部はヒロインのリム、第3部はバンとリム、第4部はバンとリムに前作の主人公ユウとサヤたちが加わって活躍する。舞台となる惑星イデアのマップの大きさは前作のほぼ2倍で、また(特に意地悪な)イベントも比例して増えている。

惑星イデア

クルバ大陸

バクラ大陸

クラン島

アムール大陸

魅力の源泉はやっぱり女性

前作の魅力の要素として女性キャラ(しかもちょっとエッチ)の人気がかなり貢献していた。製作者サイドは今回それを重視して、さらに女性キャラを増産した。もちろんエッチ度もパワーアップしている。下にあげた女性キャラもほんの一部に過ぎない。

●第1部から登場するバンの恋人。清楚可憐なうら若き乙女

●第2部から登場するヒロインのリム。ちょっとオテンバな女の子

●第4部に登場する前作のヒロインのサヤ。魔法が得意だ

前作とはここがこう違う!

ここでは前作に比べてどこが変更になったか見てみよう。

まずキミたちの一番気になるロード時間だが、今回も読むことは読むが、内容に対して読む回数は減っている。前作不評だっただけに製作者サイドが頑張ったおかげだ。これでイライラも減るというもの。他にもたくさんあるので項目別にチェックしてみよう。

とにかく広いフィールド上での変更点

マップが前作の2倍の大きさであることは前ページで書いたとおりだが、実際キャラが移動する距離は並みではない。前作のもんもの役割だったワープの類が、魔法を含めて一切できないのだ。移動手段は足だけという最近のロールプレイングでは珍しい設定だ。またさらにクラン島の広さに匹敵する街がいくつかあるほか、街と街を何度も往復するイベント、まさに迷宮という言葉がふさわしいダンジョン、4部構成ということで一度クリアした大陸でももう一度別のパーティで挑まなければならない設定など仕掛けは多い。

頻繁に変わるパーティ

今回はパーティの入れ代わりが激しい。というのも、加わったばかりのキャラが隣街で別れるというのはザラだからだ。究極になると、その街だけしか参加しないキャラさえいる。パーティ編成のバラエティさは凄まじいものがある。

第1部の後半で仲間になるアランだ

最大4人操作に

前作ではノンプレイヤーキャラクタを操作できなかったが、今回はパーティに参加するキャラのほとんどを最大4人まで操作できる。また上で書いたようにパーティの入れ代わりも激しいので、多様なプレイが楽しめるはずだ。

山の道で4人そろって記念撮影!

演技をするキャラ

フィールド上のキャラは今回いろんな演技を見せてくれる。これも前作になかった新しい仕掛けだ。例えば逃げ出したり、囲んできたり、ものを運んできたりと2頭身ほどのカワイイキャラたちが動いて、ゲームの臨場感を盛り上げるのに一役買っている。

リムに別れを告げるジーラ

ジーラ『リムもがんばってね!』

離れてから再び振り向いて挨拶

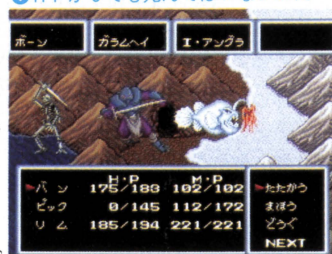
新しい要素も加わった戦闘上での変更点

戦闘画面が右の写真のようにフィールド画面を背景としたものに変わった。小さな変更点だが、ロールプレイングとしては新しい試みだ。例えばダンジョンを移動しているときに突然戦闘になり、終わってみたら自分の位置を見失ってしまったという場合の予防としてこの画面にはメリットがある。

敵キャラにちょっと隠れているが…

死なないキャラ

このゲームではなんとキャラは死なないのだ。戦闘中HPが0になってもただ気絶しているだけで、回復の魔法やアイテムを使えば復活して、また戦闘に参加できる。しかし全員が気絶したらゲームオーバーだ。ただ例外も2回あるが。

HPが0でも死んではいないのだ

魔法がアニメする

前作の戦闘画面は敵にダメージを与えてもただ敵が光るだけという演出的に寂しいものだった。しかし今回は魔法を使ったとき、きちんとアニメーションしてくれる。まあ最近のロールプレイングはほとんどそうだから当たり前といったらそれまでだが…。

武器でも魔法でも敵は光るだけ

魔法の種類によって当然変わる

リム みなさん、こんにちは。私がヒロインのリムです! 今回は原作者の越智一裕さんに『コズミック・ファンタジー2』の真相に迫るインタビューをしてみようと思います。

さて、それではまず開発スタッフの方を紹介していただけますか?

越智 はい。左下の写真ですが、右から、まず脚本とキャラクタデザインを担当していた僕に、過激なメインプログラマーの中村さん。ゲームデザイン担当の出くん。そして最後がプロデューサーの羽成さんです。

初めはみんな元気だったんだけど

このように声の収録をやりました

第3部までの重要ポイント解説とデータ紹介

ここでは、全4部からなるストーリーの第3部までの主要なイベントのダイジェストとその道のり、そしてゲームをするときに役立つ魔法やアイテムのデータを紹介する。これを片手に進めばかなり楽になることは間違いない。発売前にゲームの予習をしておこう。

第1部　バンの冒険が始まる

第1部は全4部の中で最もイベントの数が多く、またストーリー的にも他の3部とは一線を画した独立した内容になっている。というのは第1部と第2部から第4部まで通したストーリーの目的が宿敵ガラムを倒すという同じもので、また第1部のエンディングと第4部のエンディングが密接に関係しているからだ。第1部をプレイして第4部の結末を予想してみるのも面白いかもしれない。

バンの初期状態。まだ弱い

舞台は惑星イデアの南半球に位置するクラン島とアムール大陸だ。

ウィズダムに連れさられたラーラ

シュラの村で平和に暮らしていたバンやラーラたち。しかしガラムの軍勢に突然襲われてラーラがさらわれてしまう。バンはラーラを助けに向かうが、ガラムの右腕であるウィズダムに阻まれ、敗れてしまう。村長に救われたバンはラーラに秘められた不老不死の力を初めて知るのだった。

ウィズダムと戦うにはまだ早すぎた

アニーを仲間に加えてアムール大陸へ

ラーラの父であるレムライ王に会い、ガラムの師であったダーバに力を貸してもらうためアムール大陸を目指すことになったバン。しかしサライの街では肝心の船が出ない。そんなとき大陸へ渡る方法を知る女の子の噂を聞いた。少女の名はアニー。彼女は倉庫で幽霊騒ぎを起こしていた。

まだ7歳だが、もう一人前のアニー

ダーバの試練と女神セラムの復活

ダーバの神殿に辿り着いたバン。そこでダーバはバンに修行させるために試練を与える。それは石化した女神セラムを復活させることだった。バンは途中で別れたアニーを再び仲間に加えて旅立つ。ヴィオラとハープから情報を得たバンはセイリスの涙を手にいれて見事復活させることに成功する。

ヴィオラの歌にはセラムの秘密が隠されていた

ついにセラムは蘇った

これでバンの修行は完了した

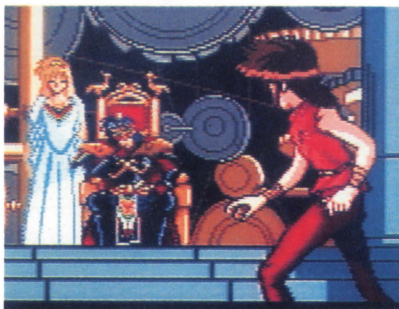
第1部　バンの足跡

- ❶スタート
- ❷思い出に浸る
- ❸村長に会う
- ❶ウバに会う
- ❶ウィズダムと戦う
- ❹通り抜ける
- ❻アニーが仲間に
- ❼アニーと別れる
- ❾追い返される
- ❽ヨーゼに会う
- ❾レムライ王に会う
- ❾ジャンが仲間に
- ❿サラが仲間に
- ❿悪魔の洞窟へ
- ❿サラと別れる
- ⓬ジャンと別れる
- ⓬ダーバに会う
- ⓬アニーが仲間に
- ⓭グラスコに会う
- ⓮ヴィオラが仲間に
- ⓰通り抜ける
- ⓱ヴィオラと別れる
- ⓱ハープに会う
- ⓬ダーバに会う
- ⓲セラムに会う
- ⓬ダーバに会う
- ⓬アニーと別れる
- ⓳通り抜ける
- ⓴アランに会う
- ㉑アランの弓を得る
- ⓴アランが仲間に
- ㉑ディギンと戦う
- ⓴ヨシュアが仲間に
- ㉑ワープする
- ㉒アラン、ヨシュアと別れる
- ㉒ウィズダムと戦う
- ㉒ガラムと戦う
- 第2部へ

＊表の番号は次のページの マップの番号に対応しています

ガラムの塔の決戦～ラーラの運命は？

ディギンを倒し、ヨシュアが作ったテレポートシステムによってガラムの塔にテレポートしたバンたち。しかし運悪くテレポートしたところは牢屋の中だった。再びヨシュアの力を得てそこを脱出したバンは、単身ラーラが囚われているというガラムの塔の最上階を目指して進んでいく。しかしウィズダムが待ち伏せしていた。なんとかウィズダムを倒したバンはついにラーラと対面するが…。ラーラはすでにガラムの妻として迎えられていた後だった。バンは決戦を挑むが、不死の力を手に入れたガラムには無力だった…。

⭘いよいよガラムの塔へ進む

⭘ウィズダムとの２回戦。今度は負けるわけにはいかない

⭘ガラムの脇にたたずむラーラ。バンの衝撃は強かった

リムの直撃リポート

リムの写真館

リム　ところで越智さん！　話は変わるけど、私、変な噂を聞いたんだけど…。

越智　(ドキッ)

リム　第２部の私の初登場のシーンがシャワーシーンだって本当なんですか!?

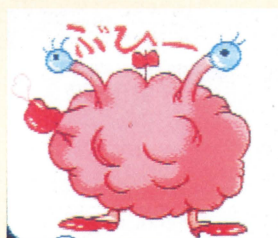
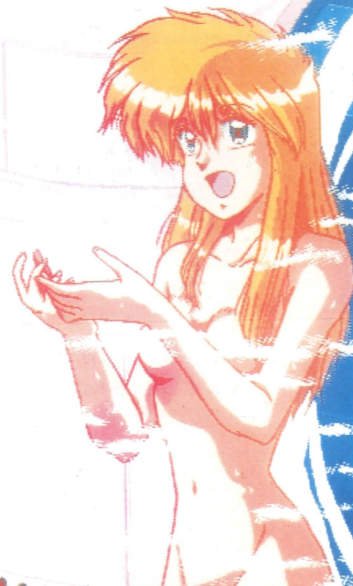
越智　あ、あの…。

リム　越智さん！

越智　…危ないところはちゃんと隠しているから…。

リム　(バチーン!!)

越智　痛い…。

⭘ああ、見ないで！バカッ！もう頭に来るわね。スタイルがいいからってちょっとジロジロ見ないでよ！

⭘バンが想像したわたし!?

⭘ピックったらこんなことを考えていたの！　もう、バンもピックも知らない！

クラン島～アムール大陸

❶シュラの村	❺タスの村	❾レムライ城	⓭トルアの村	⓱ハープの里	㉑ディギンの砦
❷シュラの木	❻サラの街	❿フォグの村	⓮クスタの街	⓲セラムの洞窟	㉒ガラムの塔
❸ワムの村	❼トレーの洞窟	⓫ティスタの村	⓯ヴィオラの家	⓳北の洞窟	
❹ジェシカの洞窟	❽セトアの街	⓬ダーバ神殿	⓰試練の洞窟	⓴エルバの街	

第2部　おてんばリムの登場

第2部は全4部の中で最も狭い舞台のバクラ大陸の東部のみ。お待ちかねのヒロイン、リムのシャワーシーンを見ることができる。これだけを生きがいに買う人もひょっとしたらいるのでは…。

謎の救難信号の調査のためイデアに降り立ったリム。この救難信号が実は第3部からレギュラーメンバーになるシャム星人のピックの宇宙船からのものなのだ。しかしリムがピックに会えるのはほとんどエンディング直前。というわけで第2部は、第3部のオープニングのようなストーリーだ。

◎リムは宇宙船のダンディと別れて…

ジーラとシーラ対にせジーラとシーラ

第2部の一番メインとなるエピソードがこれだ。美人姉妹のシーラとジーラはトリューンの街の領主。しかしジーラはにせジーラ、シーラの呪いによって眠らされていた。それを知ったリムは目覚めの薬を手に入れるためにマーラの家に向かった。北の森で材料のトレムの葉を見つけ、マーラから薬を作ってもらったリムはジーラの呪いを解くことに成功する。リムはジーラとシーラを仲間に加えてにせものに戦いを挑んだ。

◎目覚めの薬の材料発見。これで薬を作ることが…

◎リムも美人の頼みは断れなかった

◎ついににせジーラ、シーラを倒した

ノバの館に囚われたシャム星人・ピック

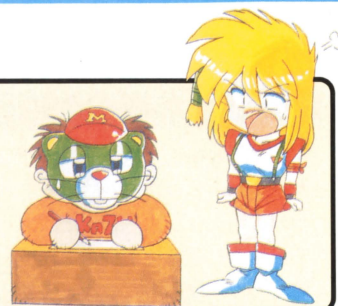
ピリンの街でノバにさらわれた女の子たちを助けてくれるようにビジーから頼まれたリムは一路ノバの館に向かう。途中宇宙船の残骸を発見する。リムはノバを倒すためにノバの部屋に向かったが、そこには囚われたシャム星人のピックがいた。ノバとの戦いに勝ったリムはピックを助け出し、宇宙船へ戻ろうとしたが…。

◎これでピックが仲間になった。さあピリンの街に帰ろう

◎リムとピックの前にノバが現れた。こいつは手強い！

リムの直撃リポート　テーマソング

リム　さて、気をとり直しまして。今回もオープニングにテーマソングが入るって聞いたんですけど？

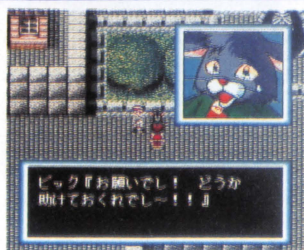
越智　はい、エンディングにも入ります。山田洋子さんが歌っています。

第2部　リムの足跡

❶スタート
↓
❷シーラに会う
↓
❸マーラに会う
↓
❹トレムの葉を得る
↓
❸マーラに会う
↓
❷シーラに会う
↓
❷レトルの剣を得る
↓
❷ジーラ、シーラが仲間に
↓
❷にせジーラ、シーラと戦う
↓
❷ジーラと別れる
↓
❺セレナの父に会う
↓
❻セレナ、ジャックを救う
↓
❼ビジーに会う
↓
❽ピックに会う
↓
❽ノバと戦う
↓
❼ビジーに会う
↓
第3部へ

❶テレポートサークル　❷トリューンの街　❸マーラの家　❹北の森　❺ヤスカの村　❻南の山の洞窟　❼ピリンの街　❽ノバの館

＊表の番号は下のマップの番号に対応しています

第3部　バンとリムのコンビ結成

最後の決戦に向けて主要メンバーが集まってくるのが第3部だ。舞台はバクラ大陸西部とクルバ大陸。ここのポイントは3つで、リムの救出と山の道のダンジョン突破、レジスタンスのキャンプの謎解きだ。注意点としては山の道では洞穴に入るとき音に注目することと、キャンプではとにかく全員と話すことだ。

第3部は第1部についでイベントが多いが、これをクリアすればあとは第4部だけだ。気合いを入れて頑張っていこう。

兵隊に絡まれていたピック

4部はこうなる

リム　それでは最後の質問です。第4部はいったいどういった内容になるんですか？

越智　いや…それはまだ、秘密ということに…。

リム　なんですって！　私の質問に答えられないっていうわけ!?

越智　い、いえ、その…ほんとに特別ですよ。実は、第4部では前作の主人公・ユウとサヤも登場します。舞台は第1部と同じアムール大陸とクラン島です。バンは再び故郷に戻ってくるわけです。

リム　うわー、楽しみだわ！　越智さん、ありがとうございました。

越智　こちらこそ。

リム　それでは皆さん、発売日を楽しみに待っていてくださいねーっ!!

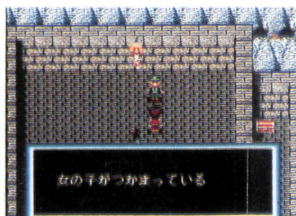
越智　うう…胃が痛い…。

リム　？

あれはサヤとユウだ！

ダラスの塔のザン大佐からリムを救え！

トトの村のモーラに救われたバン。再びバンはガラムを倒すために旅にでる。ブラの街でピックを仲間にしたバンはピックからリムがザン大佐に捕まったことを知る。リムを助けてくれるように頼まれたバンは、バラスからスキーを手に入れて、雪原にあるザン大佐のダラスの塔に向かう。ダラスの塔の地下に囚われていた人たちを解放し、最上階を目指すバン。その拷問部屋には鎖に吊るされたリムとザン大佐がいた。

拷問部屋に女の子が囚われている情報を得た

ついに女の子発見！　彼女が…

下から舐めるようにスクロール

山の道からレジスタンスのキャンプへ

山の道で迷っていたバンたちはミランと出会う。ミランはガラムと対立するレジスタンスのメンバーだった。そしてミランはバンたちをレジスタンスのキャンプへ案内してくれる。

キャンプでは多くのレジスタンスの仲間がバンたちを迎えてくれた。そこにはジーラの姿もあった。リーダーの勧めで1泊することになったバン。ところがその夜バンは暗殺者に襲われる。暗殺者を倒したバンはこのキャンプに裏切り者がいることを突きとめる。その裏切り者とはなんとレジスタンスのリーダーだった。ジーラを仲間に加えたバンたちはリーダーに戦いを挑んだ。

第2部に出ていたジーラと再会

山の道はワープトラップの宝庫だ

❶トトの村　❷ブラの街　❸ダラスの塔　❹氷の洞窟　❺アインの村　❻女神の洞窟　❼山の道　❽レジスタンスのキャンプ　❾レザの街　❿幽霊城　⓫ボーラの街

プレイに役立つデータ集

この見開きはキミたちがプレイするときに最も役立つであろうデータを満載した。ぜひゲームをするときに活用してほしい。
後はキミたちの根性と努力でクリアを目指してくれ!

マジック一覧

マジックは魔法とサイキックの2つに分けられる。魔法はバンが使用し、サイキックはリムが使用する。マジックは全て収録した。

⬅リムがサイキックのバーンを使っているところ。カッコイイ

魔法	系列	消費MP	対象	効果
バドム1	炎	20	敵1匹	20ダメージ与える
バドム2	炎	20	敵1匹	50ダメージ与える
バドム3	炎	20	敵1匹	60ダメージ与える
バグド1	炎	30	敵1匹	20ダメージ与える
バグド2	炎	30	敵1匹	40ダメージ与える
バグド3	炎	30	敵グループ	90ダメージ与える
バグダム1	炎	40	敵グループ	30ダメージ与える
バグダム2	炎	40	敵グループ	50ダメージ与える
バグダム3	炎	40	敵グループ	80ダメージ与える
ブレイズ1	水	30	敵1匹	30ダメージ与える
ブレイズ2	水	30	敵1匹	60ダメージ与える
ブレイズ3	水	30	敵1匹	90ダメージ与える
ブリーズ1	水	60	敵1匹	30ダメージ与える
ブリーズ2	水	60	敵1匹	60ダメージ与える
ブリーズ3	水	60	敵グループ	100ダメージ与える
ギガフィム1	水	80	敵グループ	40ダメージ与える
ギガフィム2	水	80	敵グループ	80ダメージ与える
ギガフィム3	水	80	敵グループ	120ダメージ与える
デッガー	土	30	敵1匹	石化させる
バラス1	土	25	敵1匹	麻痺させる
バラス2	土	25	敵1匹	*成功の確率が上がる
バラス3	土	25	敵1匹	*成功の確率が上がる
フィーダス1	風	30	敵1匹	40ダメージ与える
フィーダス2	風	30	敵1匹	60ダメージ与える
フィーダス3	風	30	敵1匹	80ダメージ与える
リズドーム1	風	60	敵1匹	40ダメージ与える
リズドーム2	風	60	敵1匹	60ダメージ与える
リズドーム3	風	60	敵グループ	100ダメージ与える
ボルダイン1	風	80	敵グループ	60ダメージ与える
ボルダイン2	風	80	敵グループ	100ダメージ与える
ボルダイン3	風	80	敵グループ	130ダメージ与える
マーナ1	補助	60	敵1匹	眠らせる
マーナ2	補助	60	敵1匹	*成功の確率が上がる
マーナ3	補助	60	敵1匹	*成功の確率が上がる
ルーマ	補助	50	敵グループ	眠らせる
ノーラム	補助	40	敵グループ	防御力を下げる
バイカー	補助	40	仲間全体	攻撃力を上げる
ホリプル	補助	40	敵1匹	混乱させる
シール	補助	40	敵1匹	動きを封じる
ジオセス	補助	100	敵グループ	魔法を封じる
イオ	補助	70	仲間全体	防御力を上げる
ウォール	補助	40	仲間1人	攻撃を防御する
リゲル	治癒	20	仲間1人	眠りを解除する
リクレス1	治癒	40	仲間1人	麻痺を解除する
リクレス2	治癒	40	仲間1人	*成功の確率が上がる
ラナ1	治癒	10	仲間1人	100HP回復する
ラナ2	治癒	10	仲間1人	200HP回復する
ラナ3	治癒	10	仲間1人	250HP回復する
ラナト1	治癒	20	仲間全体	80HP回復する
ラナト2	治癒	20	仲間全体	180HP回復する
ラナト3	治癒	20	仲間全体	230HP回復する
パーム	治癒	30	仲間1人	解毒する

サイキック	系列	消費MP	対象	効果
バーン1	炎	50	敵1匹	30ダメージ与える
バーン2	炎	50	敵1匹	80ダメージ与える
バーン3	炎	50	敵1匹	120ダメージ与える
フレイア1	炎	30	敵グループ	10ダメージ与える
フレイア2	炎	30	敵グループ	20ダメージ与える
フレイア3	炎	30	敵グループ	100ダメージ与える
アイスウェーブ1	水	40	敵1匹	30ダメージ与える
アイスウェーブ2	水	40	敵1匹	60ダメージ与える
アイスウェーブ3	水	40	敵1匹	140ダメージ与える
アルテイス1	水	10	敵グループ	10ダメージ与える
アルテイス2	水	10	敵グループ	30ダメージ与える
アルテイス3	水	10	敵グループ	50ダメージ与える
サンダー1	風	30	敵1匹	40ダメージ与える
サンダー2	風	30	敵1匹	50ダメージ与える
サンダー3	風	30	敵1匹	120ダメージ与える
クレッシュ1	空間	10	敵1匹	20ダメージ与える
クレッシュ2	空間	10	敵1匹	40ダメージ与える
クレッシュ3	空間	10	敵1匹	80ダメージ与える
サイコボム	補助	60	敵1匹	80ダメージ与える
サイコシールド	補助	80	仲間1人	魔法を防御する
スルー	補助	60	敵1匹	80ダメージ与える
アザー	補助	50	本人	攻撃回数が2回になる
レジスト1	補助	50	仲間1人	魔法と特殊攻撃を防御
レジスト2	補助	50	仲間1人	*効果時間が延びる
レジスト3	補助	50	仲間1人	*効果時間が延びる
メディテーション	治癒	60	仲間1人	状態回復と180HP回復
ラティション	治癒	30	仲間1人	HPを完全回復する
ラティ	治癒	50	仲間全体	HPを完全回復する
ラゼティ1	治癒	80	仲間全体	状態回復する
ラゼティ2	治癒	80	仲間全体	状態回復する

表中の「」以降の記述は上記の魔法の効果内容に付随するものです。また「状態回復」とは眠り、麻痺の状態が解除されることを意味します。

アイテム一覧

アイテムはアミュレットと第3部後半(ダラスの塔)以降のイベントアイテム以外は全て収録されている。アミュレットは全部で15種類登場するが、何も効果がないので、手に入れたらすぐに売ろう。

武器	価格	攻撃力	備考
やり	40	3	バンが最初に持っている
ナイフ	60	4	リムが最初に持っている
ロングソード	150	9	前作から引き続き登場
ブロードソード	500	18	厚くて使いづらい剣
グレードソード	1300	28	序盤役に立つ大きな剣
トマホーク	250	12	どこにでもあるような斧
ハンドアックス	800	22	手軽な片手用の斧
クリスタルソード	4500	40	クリスタルでできている
バトルアックス	2500	32	第3部の最初にバンがもらう
ナイトメアソード	7500	45	フィーダス1の効果がある
メドゥサアックス	5000	42	ブレイズ2の効果がある
レイピア	700	20	中世からある細身の剣
コールドダガー	9000	55	ブリーズ2の効果がある
サンダーソード	12000	60	ボルダイン1の効果がある
フレイムアックス	15000	65	バグダム2の効果がある
ウィップ	450	15	ただ皮の鞭
アースハンマー	?	?	?
セイバー	?	?	?
ウィングエッジ	13000	65	リズドーム3の効果がある
レアクイーン	?	?	?
木の杖	80	5	木でできている
鉄の杖	250	12	鉄でできている
水晶の杖	6500	45	水晶でできている
女神の杖	2000	30	女神の彫りものがある
守りの杖	1000	27	Tの字をした木の杖
炎の杖	4200	40	バドム3の効果がある

アイテム	価格	効果
薬草	20	100HP回復する
毒消し	30	解毒する
太陽の滴	50	状態回復する
レスの実	50	50MP回復する
セイリスの石	100	バドム3の効果がある
セラムの石	120	200HP回復する
サリームの石	150	180MP回復する
アインの石	250	状態回復する
ノルティーの石	450	250HP回復する
火の珠	100	バドム2の効果がある
炎の珠	350	バグダム2の効果がある
水の珠	100	ブレイズ1の効果がある
氷の珠	350	ブリーズ2の効果がある
風の珠	100	リズドーム1の効果がある
雷の珠	400	ボルダイン2の効果がある
魔法のハタキ	1000	?
スーパーボム	500	ボルダイン3の効果がある
発煙筒	300	ボス戦闘時以外必ず逃げられる
チューダーボム	250	バラス2の効果がある
アンプル	600	HP、MP、状態完全回復する

鎧	価格	防御力	備考
皮の服	80	5	バンが最初から装備している
レザーアーマー	150	10	第3部の最初でバンがもらう
くさりかたびら	800	20	くさり状の服のようなもの
ブレストプレート	1300	25	鉄でできた胸当て
ブロンズの鎧	2000	30	ブロンズでできている
プレートメイル	5000	45	鉄でできている
鋼鉄の鎧	7500	50	鋼鉄でできている
セイルアーマー	12000	60	風の魔法を象徴している
ジュエルメイル	24000	70	宝石でできている
マント	80	5	リムが最初から装備している
戦士のマント	200	12	戦士が愛用している
精霊の羽根	400	19	軽い羽根でできたマント
風のマント	1000	22	風の魔法を象徴している
ラシャのマント	1500	25	ラシャでできている
騎士のマント	2500	35	騎士が愛用している

盾	価格	防御力	備考
木の盾	80	5	木でできている
鉄の盾	150	10	鉄でできている
ターゲット	250	15	丸い小さな鉄の盾
ラウンドシールド	600	20	第3部でバンが最初にもらう
ナイトシールド	1300	25	騎士が愛用している
氷の盾	1500	30	氷の魔法を象徴としている
ミラーシールド	2500	35	鏡のような美しい盾
シルフェスの盾	3000	40	モンスターの彫りものがある
炎の盾	6500	50	炎の魔法を象徴している
黄金の盾	10000	55	黄金でできている
聖なる盾	12000	60	心の正しい人しか使えない

イベントアイテム	持ち主	使用目的
シュラの証	シュラの村長	ヨーゼから情報を聞き出すため
地下道の鍵	アニー	アムール大陸へ行くため
リトの玉	アニー	?
王家の剣	レムライ王	?
契約の書	フォグの村長	悪魔の洞窟に入るため
古文書	ハープ	セイリスの涙を手に入れるため
セイリスの涙	ダーバ	セイリスを復活させるため
アランの弓	ディギンの砦	アランを仲間にするため
ディギンの鍵	ディギン	テレポートルームに入るため
トレムの葉	北の森	目覚めの薬を手に入れるため
目覚めの薬	マーラ	ジーラの眠りを覚ますため
レトルの剣	領主の館	ジーラ、シーラを仲間にするため
ノバの手紙	ガラム兵	ノバの館に入るため
ピータへの手紙	バラス	スキーを手に入れるため
スキー	バラス	雪原に入るため

○ゲーム画面中はなかなか装備した姿をみることができない。だから今のうちに目の下に焼きつけておこう

エグザイル～時の狭間へ～

『エグザイル』の記事をお届けするのも、もう3回目。ゲームも完成し、以前とはキャラのアップのときのグラフィックに修正が加えられ、よりイラストに近いイメージになった。今回はストーリーもばっちり紹介しよう！

3月29日発売予定	6780円（税別）
アクションRPG	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

仲間の隠れ家とサドラーの使う魔法

ロールプレイングとはいっても、『エグザイル』は謎解きだけでは終わらない。確かにパーティは組むものの、戦闘はサドラー自身がひとりで戦うアクションシーンとなるのだ。通常のアクションRPGというと『イースIII』を始め、小さめなキャラをイメージするかもしれない。しかし、このゲームは主人公のサドラーも大きく、先に進めばサドラーよりも大きい敵も現れる。アクションシーンだけ取り上げても、充分ゲームとして通用する（若干易しすぎる感もあるが）。特にグラフィックの描き込みは一見の価値ありだ。

さらに、移動はマップ上で一瞬で行うので、フィールドをダラダラと歩く必要もない。システムは極力簡略化し、純粋にアクションやストーリーが楽しめるのだ。

⭘アサシンのメンバーのふたりだ

パーティの憩いの場

街の外に出ると画面は「アジトシーン」に変わる。ここは移動のためのマップ画面を呼び出したり、HPやMPの回復を行うところだ。まさしくパーティのメンバーにとっては、大事な憩いの場というわけだ。マップはイベントをクリアすると行ける箇所が増えていき、カーソルをその移動したい場所に合わせればOKだ。HP、MPはこのアジトに入るだけで回復する。

また、アジトというだけあって、その時点のパーティのメンバーの顔も同時に表示されるぞ。

⭘現在3人のパーティを組んでいる。この画面からマップを呼び起こすことができるのだ

⭘赤い羽のカーソルで移動箇所を選ぶ。かなり旅を楽に進められるぞ。うれしいシステム

魔法で攻撃も可能

サドラーは「斬る」、「突く」などの剣での攻撃ばかりでなく、魔法も使える。魔法には大きく分けて攻撃魔法と回復系など合わせて4種類がある。ステージ1ではまだ魔法は使えないが、ステージクリアをすると仲間から魔法が使える石を授けられるのだ。攻撃魔法はレベルアップにともない、より強力な魔法が使えるようになり、グラフィック的にも派手になる。でも、通常攻撃も結構強力だ。

⭘これが攻撃の基本となるのだ

⭘下突きもかなり使えるテクだ

FIRE SLASH

この魔法は剣の先から出る波光で、離れた敵にダメージを与えられる。レベルアップすれば強力な魔法が使えるが、消費するMPも当然多い

ICE BOMB

こちらは剣から強烈な冷気を発し、画面全体の敵にダメージを与えられる優れもの。こちらもレベルに合わせて、3種類の魔法がある

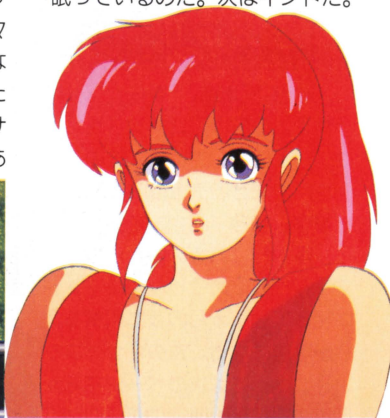
RESTORATION	WARP
そのとき残っているMPでHPを回復する魔法だ。死んでしまう前に迷わず使ってしまおう	塔や洞くつなどのアクションシーンで、その入口までワープできる。ボスキャラの部屋では使用不可だ

世界を股にかけるアサシンの戦士達

宗教が題材になっているだけに、ややストーリーに難解な点がある『エグザイル』。ごく簡単に言ってしまうとキリスト教徒とイスラム教徒が対立する時代。争いが後を絶たない。もし、統一された宗教が生まれれば、この争いは根絶されるのではないか？　そう考えた主人公達は、真の最高神を探すために世界を駆け巡るのだ。

彼がテンプル騎士団のユーグ・ド・ペイン。十字軍に反旗をひるがえす

南フランス

最高神の誕生を模索するユーグとと共に南フランスへ渡ってきたサドラーとルーミー。この地には最高神の存在への鍵を握るカタリ派がいるのだ。しかし、着いた早々ルーミーがさらわれてしまう。なんとかルーミーの救出に成功したものの、そのときカタリ派はアサシンの敵対する十字軍の襲撃にあい壊滅状態にあった。生き残った長老の話によると、インドに送ったカタリ派の使者が誰ひとりとして戻らないという。インドにはカタリ派が信仰するマニ教の教祖が眠っているのだ。次はインドだ。

ルーミーが医学と天文学に優れた祭儀集団のドルイド達にさらわれた

ルーミーはドルイドの根城となっている大聖堂に捕まっているらしい

大聖堂の秘密を解く瞬間

長老の情報を聞いたユーグはインドへの旅を決意！

Boss ドルイド大僧正

ドルイド達の長である大僧正。大聖堂の美しいステンドグラスをバックに戦う。こいつはある程度ダメージを与えると、マントの中から本当の姿を現す。ボスはこいつのようにデカい奴ばかりだ。

マントをまとった不気味な奴

インド

ユーグはマニ教の教祖を復活させ、その知恵と力を授かろうとしていた。その命を司るカタリ派はマニの生血を吸った怪物にマニの復活を妨げられ、多くの犠牲者を出していた。ここでサドラーの登場となるわけだ。マニ復活に関する書物を捜しにカンボジアにまで渡る一行。塔の中で書物を見つけ、そこのボスを倒したとき、塔は轟音とともに崩れ去っていく。ルーミーたちがそれに巻き込まれた。サドラーは単身マニの復活に臨む。

ピンクゾーマン

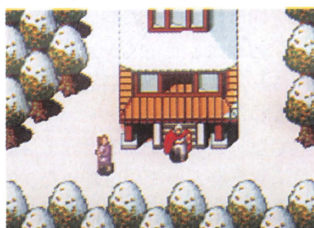
ザコキャラといっても結構リアル。こいつはオノと長い鼻を使って攻撃してくる。立った象が襲ってくるとはインドならではだ。

ノシノシと忍びよってくる

塔が崩れていく、仲間が危ない

カンボジアの塔でボスを倒した。しかし、どこからか地響きが

日本

復活したマニの教えにより、サドラーはとうとう日本にまで渡ってきた。ここでは空海が最高神の誕生、仏教で言うところのマンダラの立体化を実現しようとしていた。しかし空海はそれに失敗した。今は亡き空海をよみがえらせ、その謎を解くことができるか？

高野山で空海の軌跡を探るサドラー達。そしてマンダラの謎に迫る

日本では仁寛が仲間になるのだ

マンダラの立体化に不可欠なアイテムを見つけ出した。一歩また前進

日本でのアクションシーンは、外で雪が降ったりと実に美しい風景だ

ナグザット

続々とタイトルを発表するナグザット。しかもそのネタはまだまだ尽きそうにない。3月に発売されるソフトだけでも『ＴＩＴＡＮ』『1943改』そして今回も紹介する『三国志　英傑天下に臨む』の3本にもなる。先日、広報担当の下地さんにお会いし、この話題になった時「これからは少しは静かになりますね」と聞いたところ「まだまだ出るよ、だって簡単にできるもの」とのこと。いやはや、なんともたくましいお言葉…。

三国志英傑天下に臨む

ゲームも完成し、あとは発売を待つばかりの『三国志　英傑天下に臨む』。今回は総集編として今まで紹介したことも含めてすべてまとめた。また、有力君主の配下の武将のデータも載せてある。

3月29日発売予定	8800円（税別）
シミュレーション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

これがPC版『三国志』だ！

CD-ROM初の歴史シミュレーションとなった、この『三国志英傑天下に臨む』も発売日まで1カ月を切った。ゲームのほうも完成し、付録として付くシステム手帳にはマニュアルが綴じ込まれているそうだ。

また、前号の記事のときには完全にできあがっていなかった、命令をしたときに画面の端に現れる小さなアニメーションもすべて入っているとのこと。もうすでに発売の準備はできているそうなので、あとは発売日を待つばかりだ。

命令するたびにアニメが

劉備	曹操	孫堅
人徳ゆえに優秀な人材が多い。	人を愛することが過ぎた英雄。	彼と長男の孫策は早死にしたのである。
袁紹	劉表	董卓
気の小さいところがあった。決断力も欠けた。	周囲の人の意見に惑わされ続けた英雄。	悪人。極悪非道をつくし、最後は呂布に…。

各コマンドの意味

「政治」「軍事」「委任」「記録」「終了」の5つのコマンドをもとにゲームは進んでいく。このうち1ヵ月にだせる命令は「政治」と「軍事」を各1回ずつである。しかし基本的にお金の掛からないコマンドと人に命令しないコマンドに関しては1ヵ月のうち何度も命令が可能になる。この2つのコマンドについては次のページで細かく説明するのでそちらを参照して欲しい。また、以前紹介したコマンドの「雑事」はなくなった。

これが基本的なコマンド入力画面

委任

2ヵ国以上の国を持っていることが条件になる。このコマンドを使用すると、自分が支配している国の1つが大守に任命した武将にまかせっきりになる。国をたくさん支配したときには便利だが、通常は使用することはない。

2ヵ国以上持っていないとダメ

記録と終了

「記録」は以前のロムでは「雑事」のコマンド内にあった。もちろんゲームの記録をバッテリーバックアップに保存するときに使用するものである。

「終了」はその国に出す命令を終了するときに使用する。最後には必ず出さなければならない。

「記録」と「終了」は毎回行おう

政治のコマンド総整理

政治のコマンドはその中で「国力」「人事」「外交」「計略」「偵察」「探索」の6つに分かれる。このうち「偵察」と「国力」の中の「税率」以外は1ヵ月に1度しか命令を出すことができない。

国の充実を図るコマンドが政治と言えるだろう。そのためには優秀な人材の確保が大切だ。人材は戦争中に寝返らせることもできるが、それよりも敵国の人材を引き抜いたほうが敵国の力を下げ自国の力を上げる、まさに一石二鳥の政策だといえる。

一つだから慎重に選ぼう

国力

「国力」は収入に関係した命令である。この中には「産業」「祭り」「税率」の3つのコマンドがある。「産業」は国の生産力を上げるコマンドである。これにより税の収入が変わってくる。また、「祭り」は民の忠誠度を上げる。忠誠度が低いと税の収入も少なく、低すぎると反乱を起こすこともままある。また「税率」はその名の通り税金の率を決めるものであるが、あまり変える必要がない。

この3つのうち2つが大切になる。「税率」はいじる必要はない

とりあえず「産業」で国を豊かにでもしておこうか…。

人事

武将を活用するためのコマンド。武将の知力を上げる「教育」や軍師や大守を任命する「任命」、そして武将が裏切らないように忠誠度を上げる「報奨」などがある。また、敵国にいる武将を引き抜くのは「登用」を使用する。しかし、ゲームスタート時の呂布などは比較的引き抜きやすいが、ゲームがある程度進むとこのコマンドだけではまず無理、計略の「離間」と併用して使うと効果があるだろう。

よ～し、買収して引き抜いてやろう

たまには忠誠心を上げよう

もう少しで軍師になれる

外交

敵国と取引するのが外交だ。もっぱら、「同盟」を使用することになるだろう。「同盟」とは「その国に危害を加えないから、そっちもわが国に危害を加えるな」ということを基本にしている。そのために同盟を組むには多大な金と米が必要になるわけだ。

またそれとともに「借用」というものもある。これは敵国に金や米を貸してもらうコマンドだが、同盟を組んでいても難しい。

金と米を贈って同盟を

計略

計略には3つのコマンドがある。武将の忠誠度を下げる「離間」や敵国に火を放ち国力を下げる「焼討」、そして敵国にある財宝や資産を奪う、言わば強盗のような行為をする「略奪」がある。このうち「離間」は敵国の武将を引き抜くためにかなり有効な手段といえるだろう。どの計略を用いるのにも知力が高くないと成功率は低い。

どの計略を使って、いじめてやろうか

よ～し、これに決まり。どうだ、ザマアミロ

偵察

敵国の情報を知るのに使用。国力や武将の能力、そしてその国のマップなども見ることができる。また、1ヵ月のうち何度も命令を出すこともできるので、命令が回ってきたらまずこのコマンドを。

フムフム。なるほど

探索

自国に眠っている財宝や、潜んでいる武将を見つけるコマンド。その国の人口にかなり関係してくる。また、三国志をよく知っている人はどの国に誰が登場するのかだいたい見当がつくのではないだろうか。もちろん国によってはまったく居ない場合もある。

また自国に眠っている財宝を探すのはあまり意味がない。何度探しても、見つかることはマレだろう。このコマンドを使用するぐらいならば、計略の「略奪」を使ったほうが確実に資金を手に入れることができるだろう。

いずれにしても知力の高い武将のほうが成功率は高い。

だれかいい人いないのかなあ

やったあ、見つけた～

軍事のコマンド総整理

戦争に関するコマンドがこの「軍事」である。このコマンドは「政治」と別に月に1度しか命令を出すことができない。各コマンドは「攻撃」「装備」「徴兵」「訓練」「防御」の5つに分かれている。このうち、「攻撃」は敵国に侵攻するものであり、「防御」は自国の城を強化するもの。また、「訓練」は武将の武力を上げるもので、知力を上げる「教育」と合わせて使えば、どんどん優秀な武将になっていくだろう。ただし多用すると武将に思い入れがなくなる。

これが「軍事」のコマンド全部

攻撃

ゲーム中、一番のメインになる戦争を命令するコマンド。まず、攻め込む国を選択し、その後に武将を選択、大将を決める。次に兵力を決めるのである。また、誰も統治していない国に移動する場合にもこのコマンドを用いる。

戦場こそ、わが生の場

このコマンドを用いる場合には必ず政治の中の「偵察」のコマンドを使って攻め込む国の情報を知っておくのは常識のようなものだ。

あそこに城があるから、この辺にでも武将をおいておくか

勝利時のビジュアルシーン

装備

以前紹介したときにはこのコマンド内に「購入」と「製作」の2つがあると書いた。しかし、「製作」とコマンドは実際に発売されるものにはなくなった。そのために「装備」＝「購入」となったわけだ。このコマンドは戦闘に有利になるように「馬」や「弓」を買うというもの。もちろん、いくら馬や弓があっても兵士がいなければはなしにならないが…。

好きな数だけ買って

やっぱり「馬」かなあ

徴兵

侵攻や防衛に必要な兵士を雇うコマンド。もちろん多ければ多いほど戦闘は楽になる。敵国に攻め込む場合には、自国の防衛のための兵も残す必要があるので、少し多めに雇うといい。しかし、いくら徴兵しても武将ごとに持てる兵士数が決まっているので、過度に徴兵するのは好ましくない。しかも、徴兵すると人口が減り、それにともなって収入も少なくなるという欠点も持っている。それに、徴兵すると民衆の忠誠度が下がることも忘れてはならない。とにかく多すぎないように！

民衆全員兵士にしてやる

明日は死ぬ身か!?

訓練

武将を訓練して武力を上げるコマンド。武将の武力が高いとそれにともなって、兵士の武力も上がる。一騎討ちのときには、体力とともに武力が重要になってくる。武力が低い武将はこのコマンドである程度は上げることができる。しかし、この訓練には多くの金を消費するので、そう何回も使用するのはよくない。そのため体力の少ない、しかも武力の低い武将を訓練するのはあまり勧められない。

ゲームも後半に入り、金が余り出したら使用するのもいいだろう。

呂布や関羽といった、もともと武力の高い武将には効果がない

金のわりにはあまり効果がない

防衛

敵国からの侵略に備え、自国の城の防御度を上げるコマンド。この数値が高ければ、少数の兵士で多数の敵から国を守ることも可能だ。しかし、実際プレイしてみるとあまり必要がない。なぜなら、次々と国を手に入れていくので、国ひとつひとつ城の防御度を上げていったらキリがないし、まして や防御度をあげるくらいなら兵士を雇ったほうがいいくらいだ。もし、それでも敵国の侵略を防げないのなら、同盟を組んだほうがいい。

金がかかるだけで、いまひとつ

投石器でも備えるか

各君主の配下の武将たち

ここにあげたのは、ゲーム開始時、つまり190年の１月における、選択できる英雄の配下の武将データである。また、各武将の数値は初期状態のものである。これによりどの国にどんな武将がいるかがわかってもらえるだろう。また、どの国を攻めるか、などの作戦を立てるのもいいかも。

また、少しだけだが、各国ごとにちょっとしたアドバイスも書いておいたので参考になれば幸い。

この３人は切り離すことは無理です

蜀の五虎大将軍の１人。かなりの年

劉備軍

言わずと知れた蜀の国の皇帝であり、三国志の主人公。関羽や張飛、孔明といった優秀な配下に恵まれた。

しかし、このゲームにおいて、劉備でプレイするのは難しい。配下には2人の武将しかなく、国力も低い。しかも周りは袁紹や董卓といった強敵ばかりに加え、誰も統治していない国が１つもない。

ゲーム開始時は武将の充実を考えよう。そしてある程度の数がそろったら、最初の戦闘は東の公孫瓚がいいだろう。

武将	体	武	知	忠	
▶劉備	78	76	70	－	君
関羽	95	94	77	99	
張飛	97	98	40	99	

袁紹軍

袁紹は董卓討伐の連合軍の盟主になるほどの名門の出身。また、ゲーム中に登場する君主の袁術は袁紹の異母弟にあたる。

最初から2ヵ国も統治しているけれども、周りの国は強国ばかりなのでちょっと攻めにくい。また、自国にいる配下の武将は忠誠度が低いので上げておこう。

武将	体	武	知	忠	
袁紹	70	66	65	－	君
郭図	35	21	70	65	
許攸	51	30	65	26	
審配	62	33	85	56	軍

武将	体	武	知	忠	
▶顔良	89	90	35	89	太
文醜	90	90	32	90	
田豊	41	30	77	65	
逢紀	62	45	76	70	

劉表軍

荊州という肥沃な国土は魅力。しかも始めから2ヵ国も統治しているので最初は楽だろう。しかし、残念なことに配下の武将の忠誠度は低いので引き抜きには注意したい。

そこで、ゲーム開始時にはこの忠誠度を上げることに専念しよう。また、決して能力の高いとは言えない武将の中で、太守の黄忠は使える。

武将	体	武	知	忠	
劉表	57	35	50	－	君
蒯越	48	45	71	50	
蔡瑁	57	53	41	30	

武将	体	武	知	忠	
▶黄忠	85	91	65	98	太
黄祖	52	51	35	33	
呂公	61	63	38	72	

曹操軍

三国志では悪人にされているが、観点を変えれば大政治家である。その配下にも優秀な部下が多かった。

その曹操もゲームスタート時は配下に3人の武将しかいない。優秀な武将たちだが、知力の高い武将がいないのはネックである。

そこでまず、知力の高い武将を得るところから始めよう。

在野の武将を見つけてもいいし、手っ取り早く董卓軍の２人の軍師を引き抜いてもいい。

武将	体	武	知	忠	
曹操	83	80	75	－	君
楽進	80	79	60	95	
夏侯淵	75	83	57	99	
夏侯惇	85	87	55	99	

孫堅軍

呉の皇帝孫権の父。史実では劉表との戦いで謀臣、蒯良(かいりょう)の策にはまって殺されている。ゲームにおいても、北に劉表が構えているので史実の通りにならないように。

実際始めてみると確かに北の劉表は驚異だが、他にはさほど強敵といったものはいない。しかも、周りには誰も統治していない国が多いので守りやすい。また、最初から2国もあり、配下の武将も優秀なので展開は楽だろう。欲を言うなら軍師になるような知力の高い武将がいないことかな。

そこでゲームを始めたら、まず北の劉表と同盟を結ぶことを勧める。これで危害を加える敵はいなくなったとは言えないが、ひとまずは安心だ。その後、領土を広げるために武将を集めよう。自国を探索してもいいし、他国から引き抜いてもいい。もしも、引き抜く場合には董卓の国の賈詡（かく）がベストだろう。忠誠度は低いし、なんといっても知力が高いので、この国に欠けている軍師にピッタリだ。武将が増えたら、周りの誰も統治していない国を手に入れるか、国力が整ってしまう前に、敵国に攻め入るか、悩むところ。しかし、攻められる可能性は低い。

武将	体	武	知	忠	
孫堅	62	82	52	－	君
黄蓋	62	73	65	95	
程普	81	82	40	72	

武将	体	武	知	忠	
▶韓当	82	80	61	85	太
蔣欽	78	77	32	61	

董卓軍

三国志に描かれる人物像は極悪人であるが、ゲーム中最大の勢力を持つ。呂布や華雄（かゆう)、そして、2人の軍師の賈詡と李儒（りじゅ）と優秀な部下が多いがいずれも忠誠度が低く、引き抜かれやすい。とくに呂布は全武将中最高の体力と武力を持っているのだが、忠誠度が22と低い。

そこでゲーム開始時は１にも２にも武将の忠誠度を上げるのに専念しよう。もともと国力は備わっているのでそちらに関してはまったく問題はない。また、北の劉備と東の曹操は早いうちに潰しておくにかぎる。どちらからでもいいが、どちらかというと国力の高い曹操からだろう。また、この国は「探索」すればいくらでも武将が出てくる。

最初の時点で怖いのは袁紹と劉表だが、同盟を組んでしまえばいい。こいつを選んだら計略の「略奪」や「焼討」といった悪の限り尽くしてみては…。

武将	体	武	知	忠	
董卓	75	75	55	－	君
呂布	99	99	30	22	
徐栄	76	78	41	72	
李儒	50	31	85	81	軍

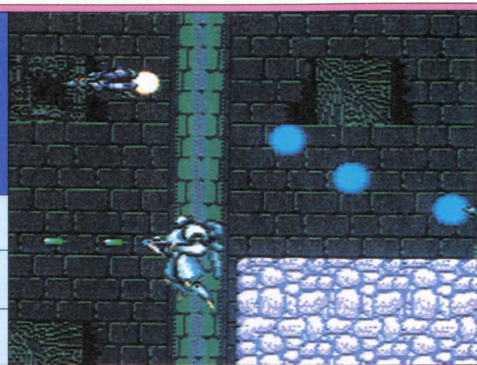
武将	体	武	知	忠	
▶李傕	78	75	52	56	太
郭汜	70	71	55	47	
張済	62	61	43	50	
賈詡	62	33	87	52	軍

武将	体	武	知	忠	
華雄	85	84	32	79	太
胡軫	70	65	35	52	
張資	58	62	55	62	
李粛	50	42	61	72	

都市転送計画

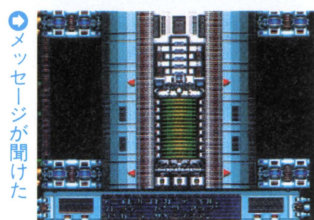
エターナルシティ

完成度の高いソフトを提供してくれるナグザットが未来感覚あふれるアクションゲーム『都市転送計画　エターナルシティ』で新機軸を打ち出した。今号では基本的なゲームシステムを簡単に紹介しよう。

4月上旬発売予定	6900円(税別)
アクション	3M
バックアップメモリ パスワード	――

近未来ロボットアクション

縦横無尽に広がる迷路の中を武器を片手に突き進む、シューティングの要素を含んだアクションゲーム。

マップ内にある「転送装置」でメッセージやアイテムを手に入れることが可能。また、特定の装置ではパスワードも聞ける。

ゲームのほうはダメージ制で、自機はシールドによって守られている。これはヒットポイントのようなもので、敵の攻撃によって減少し、0になるとゲームオーバーになってしまう。このシールド回復エネルギーも「転送装置」によって送られてくる。

メッセージが聞けた

正面だって向けるんだ

多重スクロールはしない

サブ画面に注意

普段は画面下のサブ画面にはシールドとウェポンエネルギーの残量や、重要メッセージを知らせるアラームが表示されているが、セレクトボタンを押すとそこにウェポンの選択や携帯用のシールドエネルギーなどを使うウインドウに変わる。また戦闘中にアラームが通常の緑から黄色や赤などに点滅することがある。このときにセレクトボタンを押すと重要なメッセージが聞ける。しかし、押さなければ点滅が終わりメッセージを聞くことができないので、サブ画面には常に注意して、アラームが点滅したらすぐにセレクトボタンを押すようにしたほうがいいだろう。

ああっ！　アラームが点滅しているじゃないか。ウインドウを開けるんだ

画面下のがサブ画面。よく見ると2つともエネルギーがほとんどない

セレクトボタンを押して、ウインドウを開いて武器の選択

都市転送計画とは

巨大ないん石が落ちたため、地球は住めなくなっていた。そして、人類は地球に見切りをつけ、生物の住めそうな星に世界の主要都市を宇宙を越え移転することにした。しかし、都市を移転させるシステムが故障してしまった。このシステムを正常に作動させるために主人公ミンティーはアルギデロス（ロボットのこと）に乗り込む。しかし、そこにはシステムを守るための護衛ロボットがうごめいていた。人類の運命をかけた戦いが始まろうとしている。

画面からはまだ生物が住めるような気がするのだが…。

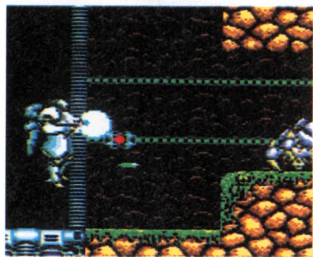
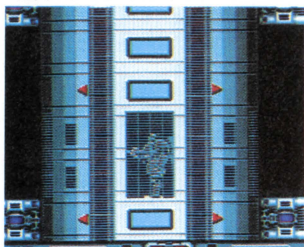
この娘がミンティー。とってもかわいいね♡　ファンになろうかな

多彩なオプション

マップ内には携帯用のシールドエネルギー（いくつでもストック可能）や銃火器を得ることのできる場所がある。銃火器は初めに装備しているハンドガンを含め、全部で16もある。このうちゾーン1では3つの銃火器を入手することができる。1つ目はニードルレーザーといい、短い貫通力のあるレーザーを発射する。2つ目はVブラスター。斜め方向（上下同時）に弾を発射する。そして、3つ目はソニックウェーブ。幅の広いビームを発射する。また、ほかのゾーンには一定時間空を飛ぶことのできるバックブースターなどのオプションアイテムがある。

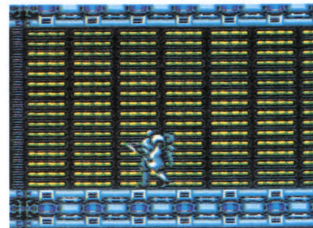
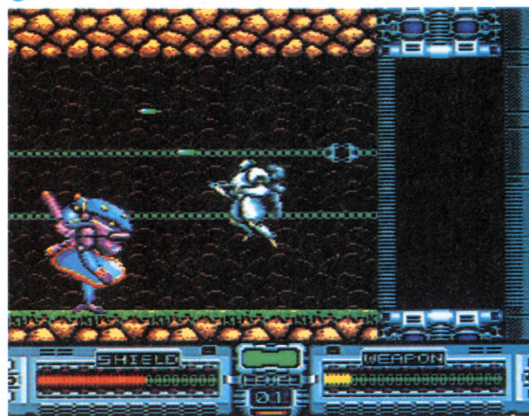
ここでオプションアイテムを入手できる

全8ゾーンの迷路を切り抜けろ

マップは全部で8つのゾーンに分かれていて、それぞれのゾーンでやるべきことを全てしなければ他のゾーンに進むことはできない。また、ゾーンごとに背景が遠くに山の見える地上だったり、岩肌のゴツゴツした洞窟だったりする。このような有機質が前面に押し出されたゾーンだけではなく、未来らしくメカメカしい建物の中や、ライトがボワッと怪しく光る洞窟などの無機質な感じのするゾーンもある。そして、ゾーンごとにマップは迷路のように入り組んでいて、場所によってはバックブースターで空を飛ばなくては行けないところもある。この1～7までのゾーンにはメインボスとサブボスが1体ずついる。そしてゾーン8にはサブボスが1体とメインボスが7体もいるのだ。ゲームを進行していく上でこれらのボスとは必然的に戦うことになるだろうが、途中でミサイルやレーザーなどの強力なウエポンを手に入れ、たたき壊してあげるとヨイ。ボスのほかにも数多くのザコが自機アルギデロスに攻撃をしかけてくる。ところが、このザコがなかなかの曲者でこちらが撃つとヒョイとうまい具合によけてしまう。そして、向こうは集団で、しかも無差別に弾を撃ちまくるので、強力なウェポンを手に入れるまでかなり苦労させられるかもしれない。

以前にもお伝えしたが、これらのキャラクタやメカなどのデザインのいくつかは、SFコミック作家として人気のある士郎政宗氏が担当している。その手のSFマニアはチェックが必要かな。

銃口がキラリと光るニードルレザー。初めに手に入れられる

自機が半分透けている

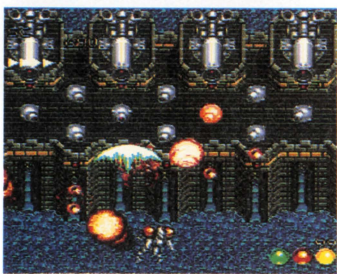
ワッ！　ゾーン1のボスだ。そんなに強くはないぞ

ライトが光る洞窟の中だ。目をくらまされないように気をつけたほうがいいよ

魔導戦士(仮称)

発売日未定	価格未定
シューティング	CD-ROM／未定

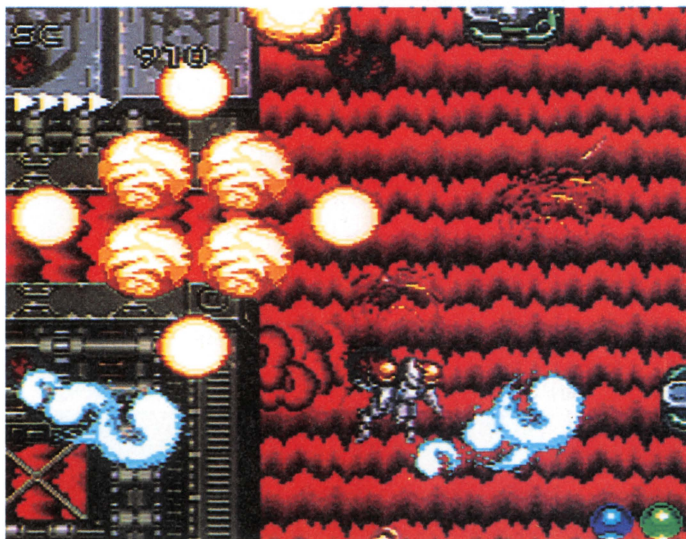
先月号で少しだけ紹介した『魔導戦士(仮称)』。ナグザットの『バーニングエンジェル』に次ぐパワーアップ型縦スクロールシューティングである。このパワーアップシステムが少し変わっている。一定の敵を倒したり、宝箱を撃つと出現するアイテムは4種類ある。この4種類のアイテムによって攻撃方法が変化する。また、3つまでストックでき、このときの組み合わせ方で、大幅にパワーアップした攻撃ができる。しかも、ストックしたアイテムはボムにもなる。

この敵は魔法使いなのかな？

城内には入れない

巨大な砲台をたたき壊せ！

こんなに大きなボスが登場する。ちなみにこれは、1面のボスだ

右下にあるのがアイテムなのだ。しかし、ハデな攻撃だ！

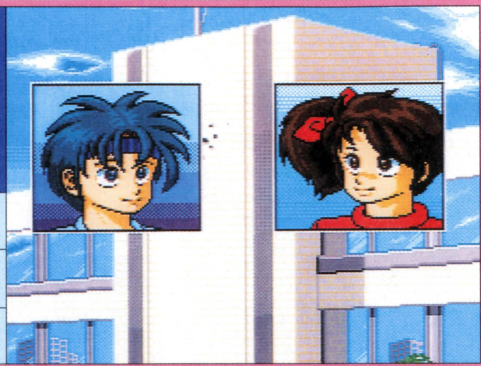
この組み合せだと追尾機能がつき、止まっていても敵を倒せる

流れる溶岩がとても美しい。目を奪われてしまいそうだ

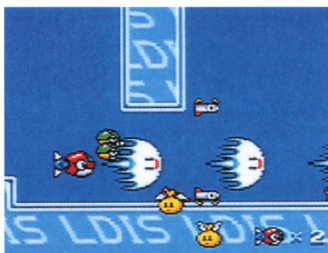
日本コンピュータシステム

やっと完成した『CYBER CITY OEDO 808』。最初の発売予定日から約1年、大変苦労したことだろう。まあ、詳しくは記事のほうを見てもらうとして…。もちろん、それ以外のソフトのほうも着々と開発が進んでいる。その中でも、メガドライブで先行発売され、かなりの反響のあったメディアミックスソフト『魔物ハンター妖子』もPCエンジン版のゲーム画面が公開された。こちらはRPGになる予定だ。

エルディス

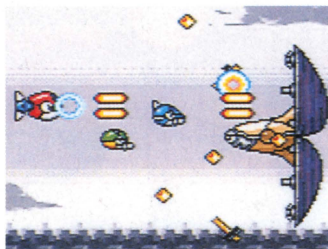
タイトルがひらがなの『えるでぃす』からかたかなの『エルディス』へと変わり、イメージが少しシャープになった感じがする。しかし、コミカルさはそのまま残っている。そして、短いながらもオープニングがついた。

4月5日発売予定	6500円(税別)
シューティング	CD-ROM
コンティニュー	――――

爆笑コミカルキャラクタシューティング

生粋の横スクロールシューティングゲーム『エルディス』。プレイヤーは「すぅぱぃ　たぁ坊」を操って、さらわれた友達のユーチャンを救い出すのだ。ところが、そんなストーリーとはうって変わって、画面中所狭しとコミカルな敵が飛び回る。「すぅぱぁ　たぁ坊」は、時おり出現する羽のはえた玉ネギのようなキャラクタを倒すと出るアイテムでオプションを装着したり、通常弾のパワーをアップしたり、バリアをはったりできる。

⬆こいつを倒してドンドンパワーアップするんだ

また、おまけとしてゲームシステムを声優の語りで簡単に説明してくれる機能がついている。

オプション

「すぅぱぁ　たぁ坊」は3種類あるオプションを2つまで装着することができる。それぞれ効果は違い「まるち　えんじい」は通常弾を、「びぃとる　たぁ坊」はミサイルを、そして「はいぱぁ　たぁ坊」は貫通弾を発射する。

⬆オプションの組み合わせを考えろ

まるち えんじい	びぃとる たぁ坊	はいぱぁ たぁ坊

アームス

3種類のオプションを1セットでアームスという。そして、アームスにはA、B、Cの3つのパターンがあり、各アームスごとにオプションの弾を出す方向は異なる。また、アームスにはそれぞれ特徴があるので、自分に合ったアームスを選ぶのがクリアへの近道だ。

アームスB

全方向への攻撃が可能なアームスB。通常の戦いがかなり楽になるので、初心者に最適と言える

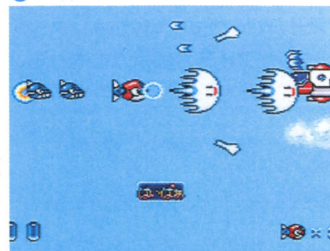
アームスA

前方への攻撃に重点を置いたアームスA。ボスなどの固い敵との戦いに最も適している

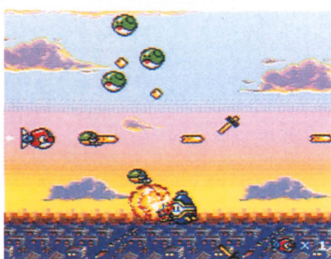
アームスC

「はぃぱぁ　たぁ坊」から発射される貫通弾は幅が広いので、ザコ敵を一掃できるので、使いやすい

パワーUP

「すぅぱぁ　たぁ坊」はアイテムを取ることにより通常弾を6段階までパワーアップできる。また、5段階からはオプションを装備しているときに限り、通常弾にプラスしてオプション弾が「すぅぱぁ　たぁ坊」から発射される。オプション弾は装着しているオプションによってミサイル、レーザー、バウンド弾の3種類に分かれる。このほかにもスピードアップやザコ敵を一掃できるボム、そして3つまでストック可能なバリアもある。

⬇さあ、どんどんパワーアップだ

しゃべり狂う敵がいっぱい

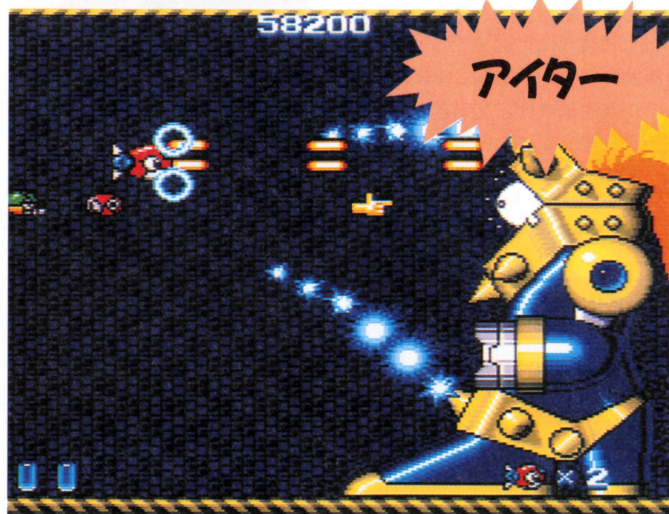
ザコは普通のシューティングゲームとなんら変わらないのだが、中ボスクラス以上の敵になると、ベラベラとしゃべりながら攻撃をしてくるのだ。また、そのしゃべりには富山敬や千葉繁や富永みーななどのアニメでは主役クラスを担当する声優が声を当てている。アニメ好きの人やそうでない人も爆笑のウズに巻き込んでくれる。

この緑の丸い敵はどこかのアニメに出てきたような？

ステージ1

夕焼けに照らされる町並みをバックに、最初の戦いが始まる。敵の動きがかなり速いので、始めのステージにしてはかなりキツイ戦いを強いられるだろう。ステージ中ほどでは「エネルギー充てん220%。発射／」と叫びながら攻撃してくる敵が出現する。声優はもちろん富山敬である。ボスもナカナカ味のあるヤツで、攻撃すると目から大粒の涙を流しながら「アイタタ　アイタタ」と言いながら痛がる。そうかと思えば、目を吊り上げて「ライトニングレーザー」と叫びながら攻撃をしかけてくるのだ。

後ろ向きに登場してしまったカワイイ敵

でもレーザーとショットを撃ってくる

ウ〜ンなんか「宇宙戦艦ヤマト」と思ってしまった

ホレ泣け泣けもっと泣け／　ちょっとかわいそうな気もするが、正義のために死んでもらいます。この後ライトニングレーザーを放ってくる

ステージ2

ステージ2は一転して夜。低空飛行で「すぅぱぁ　たぁ坊」をカッ飛ばすのだ。背景は多重スクロールしたり高速スクロールしたりする。ザコの中に画面いっぱいに編隊を組んでくるのがいるので、早めに突破口を作って置いたほうがいいだろう。卵のような中ボスを倒すと、地下へと舞台は移っていく。その奥にいる中ボスは、レーザーや突撃など複合攻撃をしかけてくる。そいつを倒すとまた地上へ出られる。そこにはムカデのようにウネウネと動くボスがいるのだが、攻撃をしかけてくる前に「あ〜めんどくさい」などとほざくのだ。また虚をついての特攻をしてくる。

目にも止まらない高速スクロールで圧倒されてしまいそうだ

よし倒したぞ／　あれ？

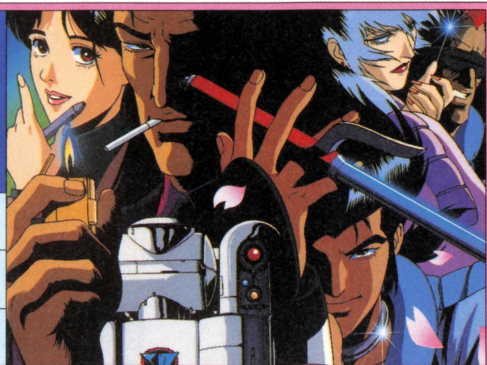
変なオプションと合体して更に激しい攻撃をしかけてきた

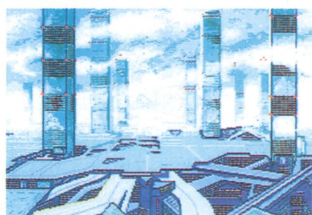
めんどくさいだと／　NAMERUNAこの野郎

頭を中心に体を回転させて突撃をしかけてくるのだが、意外と簡単に「すぅぱぁ　たぁ坊」の前にひれふしてしまうのだ

CYBER CITY OEDO 808 獣の属性

かなり前にMISSION0を細かく紹介したのだが、覚えている人はいるだろうか？久しぶりの今回の紹介記事は発売がコ〜ンナにも遅れた理由、それと序盤のMISSIONのうちの2つを紹介しよう。

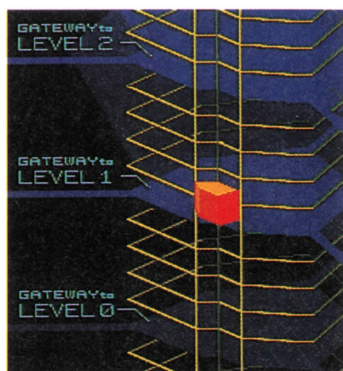
3月15日発売予定	6500円(税別)
アドベンチャー	CD-ROM
バッテリーバックアップ	―――

電脳(サイバー)パンクアドベンチャー

1年寝かして味が十分にしみわたった『CYBER CITY OEDO808 獣の属性』。主人公のセンゴクが、未来の東京タワー「電脳摩天楼」舞台に、さまざまな悪をたたきつぶしていくアドベンチャーゲームである。ていねいに描き込まれたグラフィックは美しく、重要なシーンはアニメーションで盛り上げてくれる。また、それに合わせてしゃべる台詞はPCM音源20分、CD音源40分と合わせてナント1時間もあるのだ。MISSIONクリア後には事件のファイルが作成され、セーブすることができる。

⬆描き込みのすごいビジュアルは感動ものだ。これは8階層の背景

⬆こんなアニメーションもある

MISSION 0

オープニングともいうべきMISSION0。賞金稼ぎのセンゴクは賞金首のバラ発疹を追いかけて上海から7年ぶりにこのOEDOまでやって来た。そして、今OEDOにはベンテン、ゴーグルといったA級の賞金首が集まりつつあった。センゴクはバラ発疹を追っていくうちに魔矢という名の女と知り合う。しかし、センゴクと出会ったばかりに魔矢は…。

⬆移動シーンはトップビューのマップのなかを歩き回るのだ

⬆初めの内は一番下以外の階層に移しても無意味なのだ。地道に同じ階の調査をしなくてはならない

1年も遅れた訳

なぜ発売が約1年も延びてしまったのかをメーカーの人に聞いてみた。すると笑いながらいくつかの苦労話をしてくれた。遅れてしまった1番の理由は、ゲームをおもしろくするためにいろいろなことをしようとした結果、データが大きすぎて容量が足りなくなってしまった。そしてこのデータを削る作業にかなりの時間を取られてしまったからだそうだ。このとき2枚組みにすることも考えたが、検討の結果、泣く泣くあまりゲームに関係ないところを削ることにした。また音楽に合わないというだけでグラフィックを描き直したりしてるうちに1年経ってしまったのだそうだ。

⬇このイラストの美しさを再現するために遅れたのかな？

⬆ホラホラこんなにきれいな画面そうは見れないよね

賞金首と賞金稼ぎ

賞金首はその名のとおり犯罪者。そして、賞金稼ぎも正義の味方ではなく賞金首と同じ犯罪者なのだ。賞金稼ぎは一度警察に捕まっていて、賞金首を捕まえることでその懲役を減らしてもらえるので、ヤッキになって賞金首を捕まえようとしているのだ。

⬆賞金稼ぎのセンゴク。ハッキリいって二枚目ではない？

⬇賞金首のベンテン。まるで女みたいだけど、れっきとした男なのだ

⬆モヒカン頭の賞金首ゴーグル。見かけと違い超一流のハッカーなのだ

8つのMISSION中2つを紹介

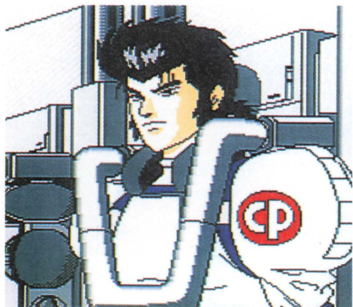
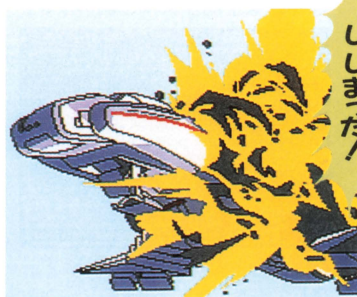
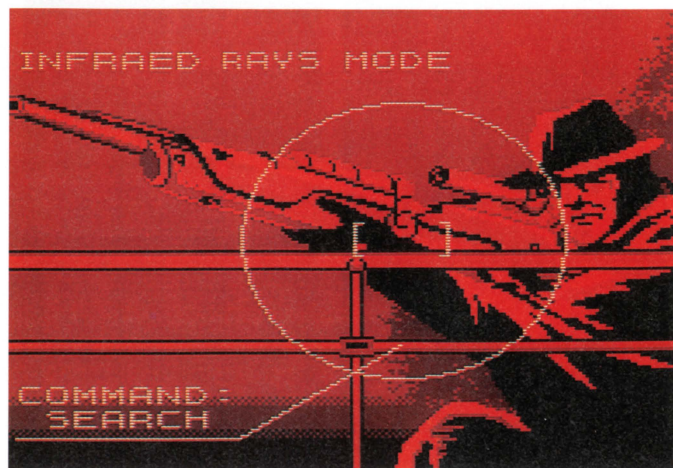
ゲーム構成は8つのMISSIONから成り立っている。それぞれのMISSIONは1話完結の短編もあれば、数話にわたっての長編ものもある。このほかにオープニングとしてMISSION0なるものが頭についてくる。

⇧MISSIONクリア

MISSION 1

機動警察へ引き抜かれたセンゴクはいきなり大国の大使の護衛の任務を任せられる。大使の乗る飛行機を迎えるため飛行場で待つセンゴク達の目に怪しい2人の人物が飛び込んできた。1人はサングラスをかけた明日香という女、もう1人はルドルフ＝アイヒマンと名のるドイツ系の男である。2人の行動を見張っているうちに大使の乗った飛行機がやってくるのだが、目の前で爆発してしまう。

⇧グラサンがあやしい

⇧態度があやしいぜ

⇧エレベーターの中。ギョイーンと効果音での演出がされている

⇧しまった。大使の乗っている飛行機が…。でもダミーなんだ

⇧ゴーグルの目には何でもお見通しだぜ。覚悟しろ、爆破犯人め

MISSION 2

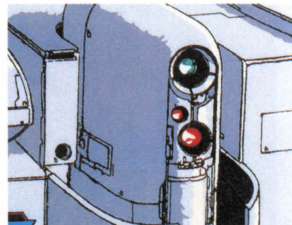
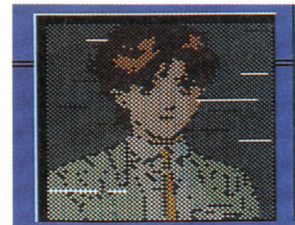
4階層にある研究所でDNA触媒が盗まれた。今度はこれを盗んだ犯人を捜し出すのが任務だ。とりあえず研究所に向かうと張林山（チャン・リンシャン）という博士と井坂という助手がいるので、2、3発くらい殴ってでも聞き出せることは聞いておいたほうがいい。再び最下層に行くことになるが、そこで変な年寄りに気味の悪いことをいわれる。今は何のことかサッパリわからないが、ゲームを進めていくうちに意外な出来事に出会うことになる。

⇧まったく神経質なヤツだ

⇧何だこの薄気味悪い年寄りは。何を失うだって、ハッキリ言え

⇧ゴーグルのハッカーとしての腕前をしっかりみせてもらおう

便利なヴァーサス&警察手帳

センゴクが機動刑事になるMISSION1から登場するヴァーサスと警察手帳。ヴァーサス（愛称「ブリキ野郎」）は電脳犯罪に立ち向かうセンゴク、ベンテン、ゴーグル3人の機動刑事達をサポートするサイバロイドある。また、センゴク達の素朴な疑問に答えるのが、ヴァーサスの主な仕事。そして、警察手帳は水戸黄門の印ろう的な役割のほかに通信機としての機能を備えている。通信相手は主にオキョウで、いつも新しい情報を提供してくれる。

⇧センゴクの後ろをチョコチョコとついてくるヴァーサス

⇧使えばオキョウが応対してくれるのだ。カワイイナー

改造町人シュビビンマン2
新たなる敵

前作で悪空魔団を倒すため豪徳寺博士にシュビビンマンへ改造された太助とキャピ子。今回体をもとに戻してくれるはずの博士がさらわれてしまった。2人は博士を助け出し体をもとに戻してもらうために立ち上がった。

4月発売予定	6600円（税別）
アクション	4M
コンティニュー	――――

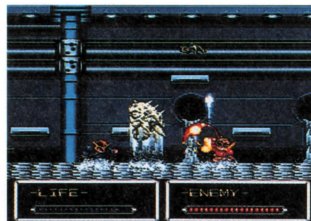
ステージ間のデモで話が急展開

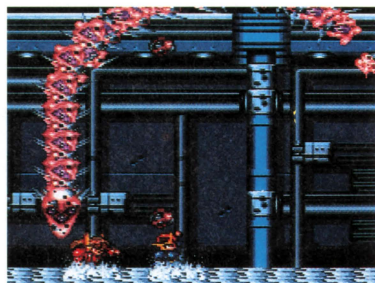
前作に引き続き太助とキャピ子が画面中を暴れ回るサイドビューアクションゲーム。『2』はステージクリア後にドットキャラが勝手に動く人形劇のようなデモが入っている。このデモのおかげでストーリー性が強調されている。また、ゲームもアイデアに富んでいて強制スクロール面やシューティング面などが用意されている。

オオット！ いきなりシェイドの登場か。このコイツと戦うことになるのだろうか。

今回はステージ3

ステージ1、2は新たな敵、ライオ帝国に襲われた2人（1人）がシュビビンマンに変身するシーンから、海中でのシューティングシーンまでを描いている。

そしてステージ3だが、この面は強制スクロール面である。そこは下水道の中なのでシュビビンマンは文句をいうかもしれない。しかし、そんなことにはかまっていられない。それは、下水の中からは奇妙な生物が次々と襲いかかるからだ。奥へ進むと龍のようなボスが現れる。首尾よく倒せばクリア。しかし、いきなり下水の流れが早くなり哀れ、シュビビンマンは流れに飲まれてしまう。

小さいザコがワラワラと現れる

下水の中から敵がバシャーンと出現してくる。アブネーナー

ステージ3のボスだ。龍のようにクネクネと動くのだ

太助とキャピ子のポーズいろいろ

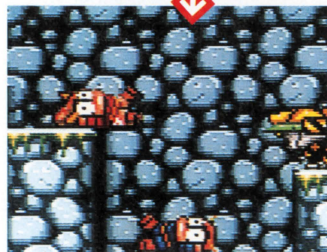
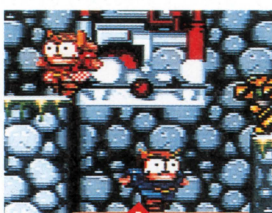
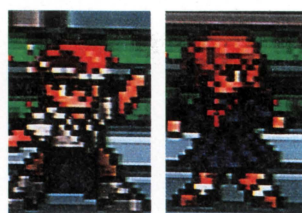
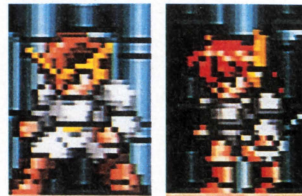
太助とキャピ子のリアクションは『シュビビンマン2』の大きな魅力の1つだろう。特に、やられたときに泣きながらクルクルと回転して、その後で倒れてピクピクとケイレンする姿や協力シュビビームを撃つのに失敗して画面中を飛び回る姿には思わず吹き出してしまいそうになる。また、ゲーム後半にシュビビンマンのライバルとしてシェイドという敵が登場するのだが、こちらもナカナカいい味を出している。

太　助

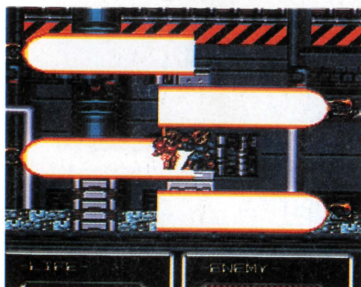
いつもは魚屋をしている太助。いつも元気にシュビビーム

キャピ子

普段のキャピ子はバレーボールを楽しむ女子高生なんだ

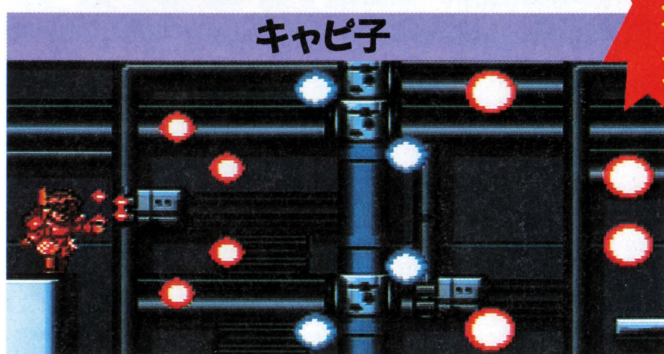
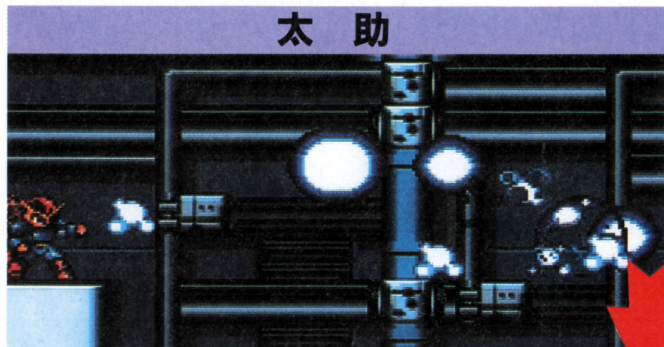
ワーンやられてしまった。涙流してグルグル

バタッと倒れてヒクヒクとけいれんしてしまう。カワイイなあ

こっちは本物のシュビビンマンの太助とキャピ子だよ

こっちはにせ物のシェイド。名前は右からジータとミュー

2人の息を合わせて必殺攻撃

攻撃ボタンを長く押しているとシュビビームを撃つことができる。また、2人プレイのときに限るが1人がもう1人にシュビビームを撃ち込むことで、撃ち込まれたほうは協力シュビビームを撃つことができる。しかし、そのときの状態によっては火の玉になり操作不可能になってしまうことがある。また、ステージ4で取れるアイテムを使うと体力回復や協力シュビビームよりも強力な攻撃ができる。

キャピ子がアイテムを使うと星がふる。星を取ると体力回復だ

アイテムを使った太助の必殺技だ！

シュビビームを発射。上にも撃つことができるのだ。カッコイイ

太助の撃つ協力シュビビームは上に撃つことはできないが、うまく当たればボスでも一撃で倒すことができるのだ。イケイケ太助！

キャピ子の放つ協力シュビビームは、拡散タイプなのでボスとの戦いよりもワラワラと出現するザコに最適なのだ。上に撃つこともできる

魔物ハンター妖子 魔界からの転校生

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

メガドライブではアクションゲームとして発売されたばかりだが、PCエンジンではロールプレイングゲームとして発売される『魔物ハンター妖子　魔界からの転校生』。これはNCS第3弾のメディアミックス企画ソフトである。また、同名のアニメビデオも発売されているので、そちらを見てから遊んでみてもいいかもしれない。

これは戦闘シーンなのだろうか

これはビジュアルシーンの一カット。チャイナ服のスリットから見える足がセクシーだね

新作ビデオ

この度NCSとメディアリングが〝派手にアクション、素直にエッチアニメの「もっと」はこうなります。〟というキャッチで1本のアニメビデオを出すことになった。その名は『BURN−UP』。製作陣は、あの『アキラ』やPCエンジンでもゲームとして発売された『ソルビアンカ』のアニメビデオを作りあげたクリエイターたちだ。一番興味深い、キャラクタデザインには知る人ぞ知るHアニメ『レモンエンジェル』のキャラクタを手がけた宮崎県人が特別参加。また声優陣も『ねるとん紅鯨団』のナレーションの柴田由美子や『サザエさん』の波平役の永井一郎など豪華なメンバーがそろっている。しかし、今のところ『BURN−UP』はPCエンジンへのゲーム化は予定していないとのこと。

ヒザを抱えて何を考えているのかな。とってもプリティーだね

アニメの連続フィルム。口がアニメーションしている。あ、アニメだから当たり前か。何を話しているのかな？

ナムコ

『おぼっちゃまくん』が15日、『プロ野球ワールドスタジアム'91』が21日と両ソフトともに3月に発売されてしまう。残るものは『ちびまる子ちゃん（仮称）』。しかし、こちらはいったいどんなゲームになるのかも分かっていない。まあ、突発的にタイトルを出してくるメーカーなので、もしかしたら次号に新しいネタを紹介できるかもしれないし、へたすれば夏頃まで何もないかもしれないし…、ちょっと寂しい。

プロ野球 ワールドスタジアム'91

今号が発売前の最後の号になってしまった。そこで、今回は14チームの選手のデータと新しい『ワースタ'91』はこうなった、と最終チェックをしようと思う。また、この場にきて価格は5800円（税別）になってしまった。

3月21日発売予定	5800円(税別)
野球	2M
パスワード	―――

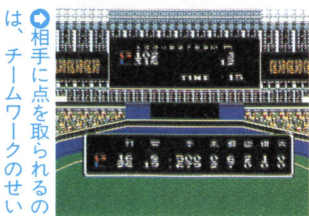
発売前の最終チェック

先月号では前作の『ワースタ』と比較して『ワースタ'91』はどのように変わったのか、また『ワースタ'91』と『ファミスタ』の相違点を挙げながら紹介した。

しかし、『ワースタ'91』情報2回目の今回は、発売前の最後の号となってしまったので、いきなり最終チェックをする。

もうすぐ新データで遊べるぞ！

4人同時の楽しさ

この『ワースタ'91』が一番変わったところと言えば、「4人同時プレイが可能」ということだろう。もちろん、その他にも『ワースタ』と比べるとかなりあるのだが、『ファミスタ』の延長線上のものばかりになる。

しかし、この4人同時プレイはPCエンジンでこそできるものだと断言できる。テクニック云々、チーム力云々いうよりもチームワークが鍵を握ってくる。これこそこのゲームの持つ最大の魅力だ。

操作する人によって、かなり成績にバラツキが

相手に点を取られるのは、チームワークのせい

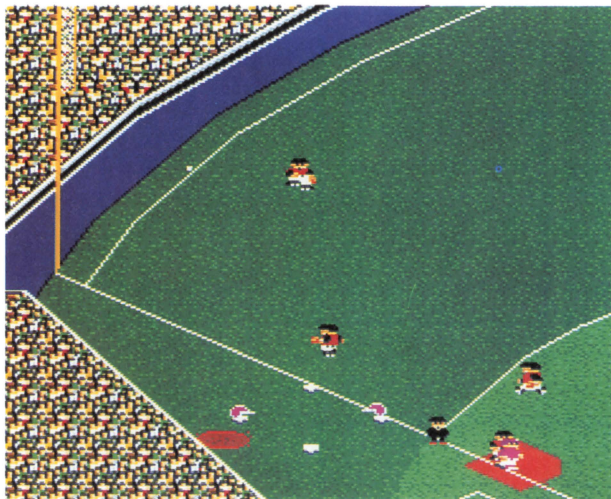
この画面がモード選択。3人なら3つ、4人なら4つのパッドが必要

打者と走者、内野と外野

4人同時のとき、攻撃側は打者と走者を、また守備側はピッチャーと内野、キャッチャーと外野をそれぞれ交互に操作する。これによって、2プレイ時にあった盗塁の気配が分からなくなった。

バッターの名前の下の文字に注目

スチールするときも気づかれない

よ〜し、交代だ、交代！

よ〜く見てごらん、1人プレイのときと違って内野と外野がそれぞれ違った方向に移動しているのがわかるだろう

ピッカリドームは変わったか!?

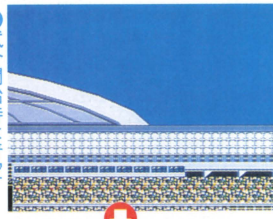
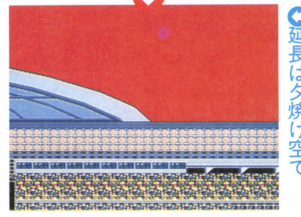
『ワースタ'91』になり開閉式になった「ピッカリドーム」。これによって、１つの球場でありながら、あたかも２つの球場になったような錯覚を起こしてくれる。また、細かなところまでも描かれている。たとえばロージンバッグやブルペンなど。かなりの「こだわり」は感じられるが…。

この画面でドームの開閉を選択

時間の流れ

ドームを閉じているときは時間の経過を感じられないが、ドームを閉じている状態のときには青空が、延長になると夕焼けに変わっていく。

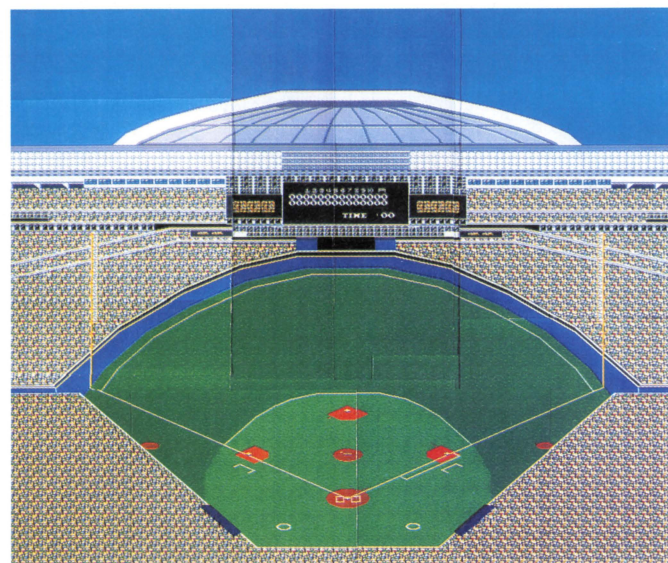
ドームは時間に流されないのだろうか…

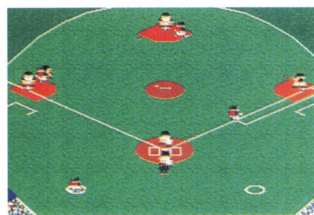
試合開始時は青空

延長は夕焼け空で

観客総立ち！ホームラン

前作同様に飛距離が数字で表示される。また、飛行機が飛ぶといったアトラクションも採用し、ホームランを打ったときには喜びがひとしお大きく感じられる。

ただ、好調選手制を導入したためかホームランが多く出るので、嬉しさも半減したかも…？

ホームランを打てば飛行機が…

そして観客の歓声が上がる

ネクストバッターズサークル

これもこの『ワースタ'91』になって初めて取り入れられたものである。しかし実際にはなんの意味もない。強いていうならば、雰囲気作りといえるであろう。ただし、ファウルを打たないと確認することはできない。

すいません。すぐ打ちますから

ブルペンでは…

『ワースタ』や『ファミスタ』など、今まで発売されたものではほとんどカザリだった。しかし、この『ワースタ'91』実際に、ピッチャーが疲れてくるとブルペンで投げ込みを始める。

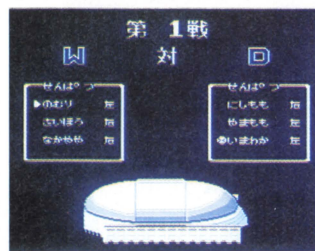
打たれまくりで、疲れた投手

ブルペンには次の投手がいる

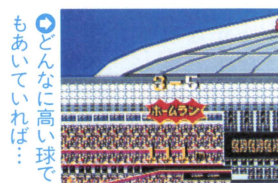
ドームは有利？不利？

前作の『ワースタ』では、あまりに高いフライを打つとドームの天井にぶつかり（音だけだが）その場にボールが落ちてきた。

実際のプロ野球でも近鉄のブライアント選手が打った打球はドームの天井にあるスピーカーにあたりホームランになった例もある。

このゲームで、打球が天井にぶつかったことはまだないが、前作と同じ方式をとるのならば不利なような…。この部分だけは未だにナゾに包まれている。

ドーム球場ははたして…

どんなに高い球でもあいていれば…

残念ながら、穴はあかなかった

前作では場外ホームランになるようなものは、天井に穴があいたのだが…

14チームデータ大公開

データが一新されたのと同時に新しく加わった選手、残念ながら引退してしまった選手など数多くいる。また、新球団の設立に伴ってそれぞれ別の球団に分かれてしまった選手もいる。

そこで、どのチームにはどういった選手がいて、どのような成績を収めているのかをすべて表にしてまとめてみた。14チームにいる選手はすべて載せてあるが、データはすべてではない！ ただ、このデータが、現在公開できるものの全部なのである。どのチームにどんな選手がいるのかや、プレイする際にこの選手を使おう、などさまざまな思案をするのには充分だと思う。とりあえず、ゲームをプレイする前に簡単な予習と思っていただきたい。

各チームの平均値

チーム名	AVG	ERA	チーム名	AVG	ERA
Gチーム	.279	3.28	Lチーム	.269	3.23
Cチーム	.274	3.58	Bwチーム	.265	3.90
Wチーム	.246	4.00	Buチーム	.270	3.43
Dチーム	.272	3.80	Fチーム	.260	3.63
Sチーム	.267	4.08	Oチーム	.262	4.00
Tチーム	.263	4.45	Hチーム	.268	4.70
Mチーム	.316	1.90	Nチーム	.264	4.00

Gチーム

総ホームラン数 154

投打のバランスがとれたチーム。かなりいい投手がそろっている反面、打者は平均的な選手ばかりで、ずば抜けて優れた選手がいない。また、他のチームに比べ、代打陣がそろっているので使いかってがある。

打順	選手名	AVG	HR
1	おおがた	.270	4
2	かわいい	.270	8
3	くろます	.298	16
4	はり	.294	24
5	よしむり	.298	22
6	おかだき	.278	8
7	こめだ	.290	18
8	むらら	.272	12
PH	なかま	.252	14
PH	しのつた	.294	6
PH	いもうえ	.278	12
PH	にしおば	.252	10

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	さかと	右下	2.30
先発	くわわ	右	2.90
先発	みやもも	左	3.70
リリーフ	きじ	右	4.20

Dチーム

総ホームラン数 170

このチームは切れ目のない打線がウリ。特にクリーンナップの破壊力は打ち出したら止まらない。この打線には代打陣は必要ないだろう。投手力は今ひとつ、と言えるので、ガンガン打ちまくってやろう。

打順	選手名	AVG	HR
1	たつまき	.292	10
2	ぴつころ	.260	16
3	うお	.292	26
4	おみあい	.304	34
5	ばんすろ	.302	28
6	はいほう	.256	20
7	にむや	.288	6
8	なかむり	.254	8
PH	やまんなか	.256	8
PH	かわまま	.264	6
PH	おほ	.252	4
PH	ここやま	.246	4

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	にしもも	右	3.40
先発	やまもも	左	3.80
先発	いまわか	左	4.70
リリーフ	よか	右	3.30

Cチーム

総ホームラン数 154

このチームもバランスがいい。しかも、Gチームと同じように代打陣がすこぶるよく、レギュラー陣と入れ替えで使いたいくらい。またピッチャーの能力はあまり差がないが、良い意味で安定していて使いやすい。

打順	選手名	AVG	HR
1	のむり	.272	12
2	しやうだ	.312	4
3	こばや	.288	16
4	あれち	.296	24
5	ばあく	.240	24
6	ながひま	.268	10
7	やまさひ	.282	8
8	たつかや	.258	6
PH	にすだ	.298	18
PH	たかだわ	.272	12
PH	おさまい	.266	14
PH	えこう	.240	6

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	かわぶち	左	3.60
先発	ながほみ	右	3.70
先発	おおによ	左	3.60
リリーフ	ささかま	右	3.40

Sチーム

総ホームラン数 136

投手陣は全員総入れ換えになった。しかし、相変わらず今とつの成績。また、打撃陣もクリーンナップは充実しているが、それ以外の打者は役に立ちそうにない。代打の「はたた」の使い方がポイントになってくるだろう。

打順	選手名	AVG	HR
1	いいで	.278	6
2	やだな	.242	4
3	いけいけ	.292	32
4	ひぼさわ	.304	24
5	すぎおら	.258	14
6	あらり	.278	8
7	すま	.290	6
8	ふるだ	.250	4
PH	はたた	.278	12
PH	くりあま	.252	4
PH	となりの	.246	4
PH	やえがせ	.238	6

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	かわさし	右	4.00
先発	みやもも	右下	4.00
先発	にしむり	右	4.10
リリーフ	ないとと	右	4.20

Wチーム

総ホームラン数 90

全チーム中、ホームラン数は最低なので、コツコツとランナーをためて4番の「まいなあ」の一発に賭けるしかない。また、レギュラー陣の「たにちげ」は全選手中最低の打率（投手は除く）なので順番が回ってきたら即交代。

打順	選手名	AVG	HR
1	よこまち	.274	4
2	たかはぴ	.238	4
3	やまだき	.278	4
4	まいなあ	.274	24
5	ぱちよろ	.320	16
6	ゆたきや	.308	10
7	ゆみず	.248	4
8	たにちげ	.200	4
PH	やしろ	.274	8
PH	みやあと	.288	4
PH	ひろかじ	.286	4
PH	いちかか	.262	4

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	のむり	左	4.30
先発	さいほう	右	4.00
先発	なかやや	右	4.00
リリーフ	えんぽう	右	3.70

Tチーム

総ホームラン数 146

たしかに打線に切れ目はない。しかし、代打陣はアテになりそうにない。また投手力は相変わらずで、どうにも使えそうにない。しかし、前作ほど弱くはないので（好調選手制のためだろうか？）良くなってはいる。

打順	選手名	AVG	HR
1	よしひほ	.248	10
2	わあだ	.298	6
3	あゆみ	.284	18
4	おかげ	.274	22
5	ぱりす	.262	32
6	やお	.280	10
7	やき	.240	24
8	きと	.240	6
PH	なたの	.260	6
PH	やまわり	.274	4
PH	かなまり	.264	4
PH	かねつこ	.228	4

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	いのまま	左	4.10
先発	なかたこ	左	4.60
先発	なかみし	右	4.40
リリーフ	のだて	右	4.70

※AVG…打率　ERA…防御率　HR…ホームラン数

Lチーム

総ホームラン数 172

打線に切れ目はないし、投手陣は安定しているのでまったく問題はない。強いて言えば全体的に打率が低いことぐらいか。また、クリーンナップの破壊力には恐ろしいものがある。敵にするととても怖いチームのひとつだろう。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	なべきゆ	右	2.70
先発	なべとみ	右	3.30
先発	しおまき	右下	3.50
リリーフ	かおり	右下	3.40

打順	選手名	AVG	HR
1	つ　ち	.276	4
2	ひらよ	.276	4
3	あきかわ	.270	36
4	きよすく	.300	36
5	ですとれ	.260	38
6	いしけり	.288	12
7	いこう	.264	10
8	てなべ	.262	8
PH	もりもり	.288	10
PH	よしはけ	.266	4
PH	となりの	.246	4
PH	あ　び	.236	6

Fチーム

総ホームラン数 138

ホームラン数はまあまあなのだが、いかんせん、全体的に打率が低い。しかも代打陣は使えそうにない。また、投手力はなかなかだが、核となる投手が見当たらない。だれが好調選手になっても変わらないような気がする。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	にしぜき	右	3.40
先発	しばば	右	3.60
先発	さかや	左	3.60
リリーフ	たけたけ	右	3.90

打順	選手名	AVG	HR
1	こゆき	.268	14
2	しまのぶ	.248	6
3	ぶるわ	.298	22
4	ういんたあ	.278	34
5	にいじま	.268	14
6	へるしい	.246	12
7	こがあ	.284	4
8	ためら	.250	12
PH	すすき	.250	6
PH	わかめ	.250	4
PH	ごがらし	.248	4
PH	ふじお	.234	6

Bwチーム

総ホームラン数 162

前作の『ワースタ』のRチームからわかれて新設されたチーム。打撃陣の能力の差が激しいのが気になる。また、代打陣に差はないが、人気の高い「さとかず」を「ふくはは」に代えてレギュラーとして使ってみては…。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	ほぴの	左	3.30
先発	やまおり	右	3.60
先発	さとよし	右	4.20
リリーフ	さかや	右	4.50

打順	選手名	AVG	HR
1	まつなな	.296	18
2	ふくはは	.226	8
3	ふざい	.288	34
4	いしみえ	.280	34
5	ぶうまん	.298	20
6	もとみし	.284	6
7	こがあ	.254	6
8	なかのしま	.256	12
PH	むらたみ	.272	8
PH	さとかず	.282	4
PH	やまもち	.276	6
PH	くまによ	.248	6

Oチーム

総ホームラン数 120

投手は「むらちよう」に限る。変則投法は慣れないうちはタイミングがとりにくい。打撃陣は上位打線は比較的いいのだが、いかんせん下位打線の非力さは閉口する。かといって代打陣もつかえそうにないし…。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	むらちよう	右	3.70
先発	こにあま	右	3.90
先発	まえた	左	4.00
リリーフ	しらたき	右	4.40

打順	選手名	AVG	HR
1	にしむり	.308	4
2	さとけん	.274	10
3	あいほう	.268	18
4	らんぼう	.302	36
5	はつひだ	.254	14
6	かみかみ	.286	8
7	やまひた	.250	4
8	ふくだわ	.230	4
PH	ほりほり	.266	6
PH	やこた	.254	4
PH	あおやき	.228	6
PH	しまた	.226	6

Buチーム

総ホームラン数 182

前作の『ワースタ』のBチームから分かれたチーム。打撃陣はまったく問題はない。できれば代打の要「いしいし」を最初からレギュラーで使いたい。また、投手では右の「おも」左の「むぎの」の両エースでバッチリだろう。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	お　も	右	2.50
先発	むぎの	左	3.40
先発	やまだき	右	4.20
リリーフ	ほしい	右	3.60

打順	選手名	AVG	HR
1	おおいい	.304	18
2	あらり	.298	6
3	ぶらいと	.258	34
4	とれいらあ	.302	24
5	すすき	.272	22
6	かねむり	.264	14
7	みつあま	.260	12
8	あだて	.206	4
PH	いしいし	.290	24
PH	むらたみ	.294	12
PH	かとまさ	.266	4
PH	なたね	.228	8

Hチーム

総ホームラン数 156

投手はまったくアテにならないので、いかに点を取るかに限られる。ここはひとつ打撃陣の強化という意味も込めて「やまもも」と「ひろなか」をレギュラーで使おう。7番、8番に置けば切れ目のない打線に仕上がる。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	むらら	右	4.60
先発	いもうえ	右	4.30
先発	よしとよ	左	4.60
リリーフ	やまたか	右	5.30

打順	選手名	AVG	HR
1	ささい	.260	14
2	ゆかにたに	.270	6
3	ききかわ	.258	22
4	もんた	.292	34
5	ばなな	.278	24
6	ふじひろ	.226	14
7	こがあ	.250	4
8	うつだ	.250	4
PH	やまもも	.296	12
PH	ひろなか	.292	10
PH	よちなか	.282	8
PH	おおによ	.260	4

Mチーム

総ホームラン数 464

とにかく強いチーム。前作の『ワースタ』では隠しチームのひとつだったが、今回はレギュラーチームとなった。
投手、打者ともにまったく問題はない。このチームを選択するとホームランの感動がなくなる。

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	らいおん	右	1.80
先発	ろけつと	右	1.90
先発	ばいお	左	1.90
リリーフ	えかすり	右下	2.00

打順	選手名	AVG	HR
1	りつきい	.332	36
2	さんど	.330	48
3	ぽんず	.312	42
4	かんせい	.300	54
5	おひるだ	.298	60
6	りぷりん	.308	30
7	ぼつくす	.346	20
8	さんちこ	.282	22
PH	みつける	.304	46
PH	じゆにあ	.328	34
PH	くらく	.326	32
PH	どうぞ	.322	40

Nチーム

総ホームラン数 144

この『ワースタ'91』のNチームはひと味もふた味も違う。ホームラン数が若干少ないかもしれないが打撃陣も投手陣も平均的な能力になっている。今まで、弱小と呼ばれていたチーム、はたして台風の目となるだろうか!?

タイプ	選手名	投法	ERA
先発	らつぷ	左	3.60
先発	すいいと	右	3.80
先発	わあすた	右	4.20
リリーフ	きやらはち	左下	4.40

打順	選手名	AVG	HR
1	ぴ　の	.260	4
2	まつぴい	.250	6
3	さんどら	.270	16
4	ぱつく	.300	28
5	たろすけ	.280	18
6	わぎやん	.270	18
7	ぎやんく	.270	10
8	かげきよ	.260	8
PH	わにわに	.260	16
PH	じうべ	.260	4
PH	ぴすとる	.250	12
PH	ぎ　る	.240	4

おぼっちゃまくん

テレビやマンガで大活躍の『おぼっちゃまくん』がPCエンジンのゲームになった。
お馴染みの茶魔語や茶魔ポーズが満載の原作の雰囲気をそのままに、茶魔が大冒険する爆笑アクションゲーム。

3月15日発売予定	6800円（税別）
アクション	4M
コンティニュー	―――

ぼっくんが大活躍するぶぁい！

茶魔が先祖の墓「茶魔亀の甲古墳」を守るために大活躍するアクションゲーム。途中さらわれてしまった友達の柿野くんや沙麻代ちゃんを助けるのも目的のひとつ。

茶魔は「らっきょ」を投げて敵を倒すか、踏みつけるかの2つの攻撃を駆使して、見事御坊家の先祖の墓を守ることができるのだろうか？

沙麻代ちゃんと「いいなけつ」

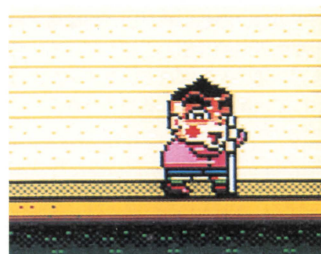
そうだがんばれ茶魔よ

なかなか凝ったオープニング

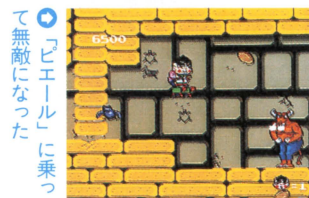
ポーズがオチャメ

とにかく茶魔ポーズが多彩！「じしんまんま～ん」など、まったく意味のないものから、亀の甲羅に乗って「まかせてもら演歌」、あるアイテムを取るとき、そして敵にやられてしまったときにも独特のポーズで楽しませてくれる。

パジャマを着て「おはヨーグルト」

マユゲひくひく、おなじみのポーズ

「ヒーコラヒーコラパヒンパヒン」のポーズ。足は遅いがジャンプは高い

アイテムがいっぱい

画面内に散らばっている「いたらき」は20個で１UPする。またリンゴやバナナ（メロンは除く）といったフルーツはボーナス得点でしかない。それ以外のアイテムはすべて亀の甲羅の上（前）に立ち、「まかせてもら演歌」のポーズをすると「いたらき」やフルーツが変化をする。たとえば亀のマークを取れば、「お助け軍団」がオプションとして茶魔を守ってくれる。とにかく亀の甲羅が見えたら、なるべく周りのアイテムを取らずに「まかせてもら演歌」。

おとうちゃま～、助けてくりっ！

「ピエール」に乗って無敵になった

ここに乗れば変化する

アイテムを使ってクリッ

	「いたらき」。取った数が右下に表示され、20個集めると１UPする。		「うんの子」。フンフンがUFOに乗って来て、画面内の敵を全滅。
	「リンゴ」。取るとボーナス得点として1000点入る。		「亀」。一定時間、亀の「ピエール」に乗って移動。無敵になる。
	「バナナ」。取るとボーナス得点として2000点入る。		「ヨーグルト」。一定時間、敵が全て硬直して無敵の状態。
	「メロン」。取るとボーナス得点として5000点入る。		「チャメックスカード」。ボタン連打で空を飛ぶことが可能になる。
	「青い亀マーク」。お助け軍団が来て、フライパンを投げる。		「らっきょ」。らっきょ攻撃の飛距離がアップする。（3段階）
	「赤い亀マーク」。お助け軍団が来て、頭突きで敵を倒す。		「お茶」。お助け軍団のひとり、通掛間造が現れ、触れば１UP。
	「クリコロまん」。おとうちゃまがヘリにのって一定時間敵を攻撃。		「マンガ」。手に入れれば１UP。あまり出てこない。

こいつらが悪いやつでしゅ

このゲームに登場するとてもユニークな敵キャラは小学館の「月刊コロコロコミック」誌上でデザインやネーミングを公募したものばかり。どれもユニークかつ不思議な攻撃がゲームを飽きさせない。もちろんボスキャラにしてもそうだ。というよりも「本当に攻撃するのか？」とさえ思ってしまう。

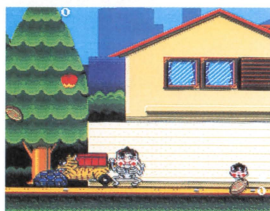
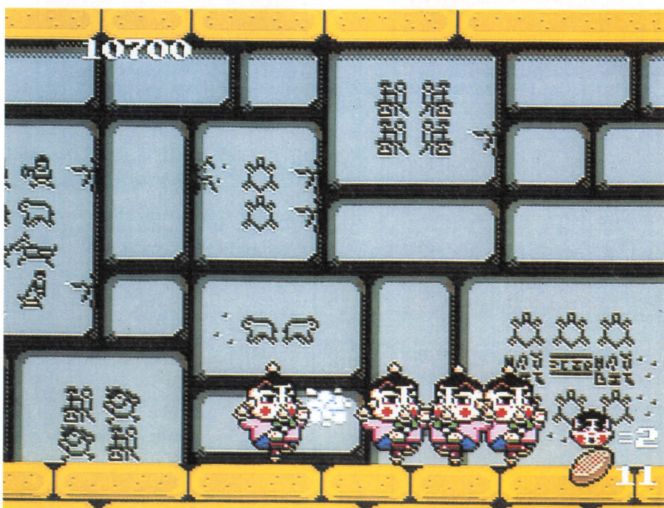
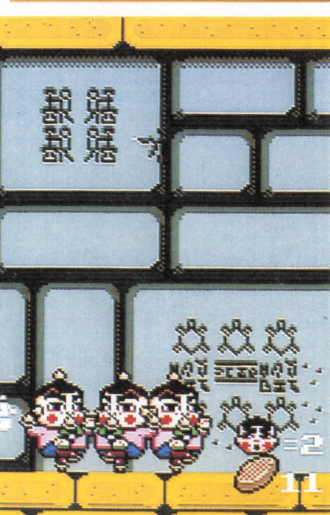
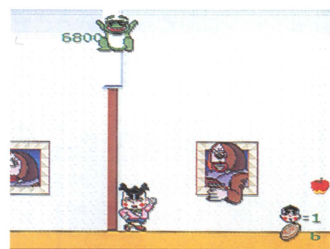
ユニークな敵が待っているでしゅ

ユニークな敵

ボス以外の敵キャラは普通のアクションゲームとかわらず、姿や形で楽しませてくれるだけ。しかし、ボスは違う！　今まであったコミカルアクションゲームと呼ばれるものの中にこれだけ笑わせてくれたものがあっただろうか？　それくらいボスとの戦いは楽しいものになっている。動きをじっくりと見ていたいくらいだ。

茶魔が始めに出会う敵キャラ「とらっく」

足の速い「ハイエーナ」。らっきょで一発

ラウンド3の「ピカゴッホ」

ラウンド2のボス「チキンブイブイ」

ラウンド4のニセッチャマ。ニセもののほうが強い。自分は1回のダメージでやられてしまうのに、こいつはけっこうカタイ。でも、茶魔のマネするだけ

海あり山あり遊園地あり

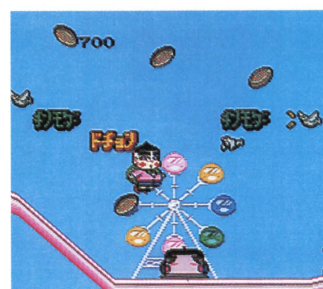
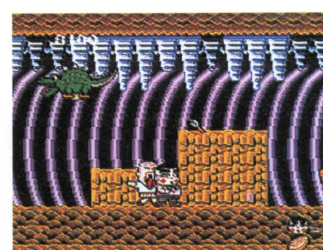
各ステージは山あり谷ありと苦労がいっぱい。しかもそれだけではなく、遊園地やアスレチックランド、水中や空中、そして家の中古墳や洞窟の中…というように、バラエティに富んでいる。

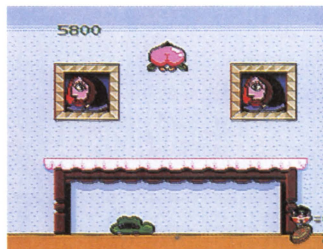
これらがまざり合う16ステージ＋エクストララウンドを冒険する。そして各ラウンドのボスを倒すことによって、さらわれた柿野くんや沙麻代ちゃんを助けだせる。はたして、楽しい道になるか、険しい道になるのか…。

一番多い。森林面。だんだん寂しくなる…

アスレチック面。がんばりマッスル

水中面。別に息をしなくても平気

空中面。空を飛んでスイスイ

そして遊園地「富士チャマーハイランド」面。ジェットコースターにでも

エリア4は洞窟

各ラウンドのエリア4は洞窟になっている。（ただし、ラウンド3のエリア4は家の中。）そのためにこの地形を利用したトラップがたくさん用意されている。しかも薄暗さが雰囲気を助長して、いっそうゲームを盛り上げる。洞窟の先にはどんなボスが待っているのか。

洞窟とはちょっと違うが「家の中」が舞台の面。同じ絵ばかりも珍しい

ラウンド1。お助け軍団がいれば難なくすすむことが可能だろう

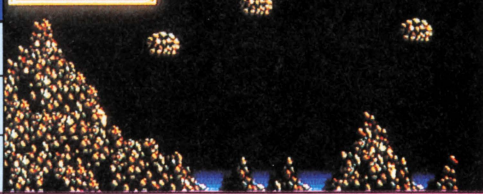
ラウンド4。「ピギャース」になってしまえば落とし穴など余裕余裕

ビクター音楽産業

ニューソフト、『シャーロックホームズの探偵講座』を発売することに決定！　これは先日のCESで展示されていたアドベンチャーゲームで、とにかく登場する人物たちがよく動き、しかもアクセスがまったく気にならない！　それでもって気になるのは発売日だが、5月になるとのこと。その関係からか『ソーサリアン』のほうは7月の予定になった。また、恒例になった『ウルトラBOX4号』の情報もお届けしよう。

ソーサリアン

PCエンジン版の人物ビジュアルと「天の神々たち」の新しい画面写真を入手した。またPCエンジン版はパソコン版と違いメッセージ表示が漢字に改善されるなど、今わかる情報の全てを教えてしまおう。

7月発売予定	価格未定
アクションRPG	CD−ROM
バックアップメモリ	――――

メッセージは漢字でパワーアップ

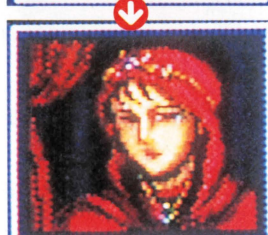
パソコン版『ソーサリアン』はパソコンゲームにしては珍しく、ひらがなやカタカナなどでメッセージが表示されていた。これはゲームのイメージに合わないこともあるが、何より読みにくいためあまり評判はよくなかった。しかしPCエンジン版はこれを改善し漢字で表示するとのこと。このため、メッセージを読む上でひっかかることがなくなったので、川の流れのようにスムーズなゲーム展開をすることができるだろう。だが、ほかのキャラクタを作ったりするシステムはパソコン版を忠実に移植してある。

パソコン版はひらがなとかたかなでチョット読みにくかった

パソコン版

漢字表示で、しかも１つの文字が大きいからとっても読みやすくなっているのだ。でもこのオヤジはやなヤツだな！　プンプン

人物ビジュアル

今回新たに人物のビジュアルを何点か入手した。これらのビジュアルは色数をたくさん使用して、パソコン版に優るとも劣らないほど美しく仕上がっている。ビジュアルシーンは町でお店に入ると出てくるのだが、そのときの状況によって表情がコロコロと変わる。

何を話しているの

怒っちゃったのかな

無視しないでよう

オープニングイラストの１カット

ガッハハハと大笑い

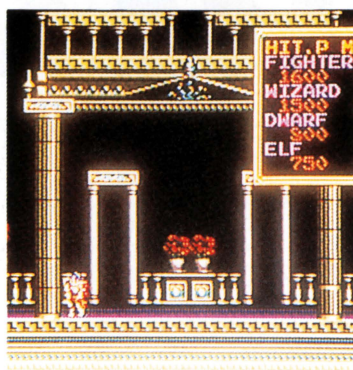
リアルタッチでちょっと怖い感じのするキャラクタ（イメージ）

ソーサリアン／シャーロックホームズの探偵講座／ウルトラBOX4号

「天の神々たち」の追加画面だ！

これまでに何度も画面写真を載せてきたシナリオ、『天の神々たち』。今回、さらに完成へと近づいた画面写真を入手した。これらの画面写真を見て、全てにキャラクタ（これはファイター）が写っているのに気がついた人もいるだろう。実は現段階では、すでにキャラクタをマップ上で動かすことができるのだが、システム部分の完成にはもう少し時間がかかってしまうとのこと。そして、システムさえ完成すればシナリオのほうはアッという間に完成するのだそうだ。今後も次々とまだ見ぬシナリオの画面写真や、未確認の残り5本のシナリオのタイトルを載せていくつもりだ。

良く描き込んであり、岩の質感が出ている

山登りはつらいけど人々のためにガンバ！

とても美しい神殿。この奥にいるのは神なのだろうか。それとも…

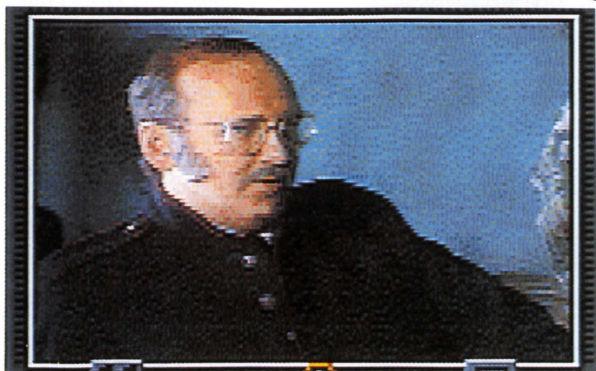
この広大な世界には神々の住んでいる聖地もあるのだろう（イメージ）

シャーロックホームズの探偵講座

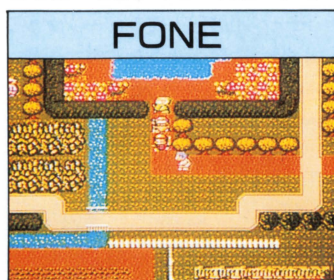
5月発売予定	7200円(税別)
アドベンチャー	CD-ROM

1981年に出版された同名の本を題材にした推理探偵の気分を味わえるアドベンチャーゲーム。解決するべき事件は3つあり、好きな事件を選ぶことができる。ここまではどこにでもあるようなアドベンチャーゲームだが、この『シャーロックホームズの探偵講座』で驚かされるのは、動いているゲーム画面である。その動きはアニメーションを飛び越して実際の人間そのものの動きを再現しているのである。この動きをしている間にもCD-ROMはアクセスするのだが、動きが止まっているのに気づかないくらい早いのだ。

細かく動くのだが一体何を調べているのだろう

彼があの有名なワトソン君なのだ。アライかな？

ウルトラBOX4号

4月26日発売予定	4800円(税別)
CDマガジン	CD-ROM

早くも創刊より4回を数えることになった『ウルトラBOX4号』。今号の内容は盛りだくさんで全部で10本以上の企画が詰まっている。その中にはロールプレイングゲーム「FONE」や、シミュレーションゲーム「信長の野郎」、などの新企画のものも予定されている。また連載ものの「クスト」、「CLUB UB」なども健在だ。そして、今号の裏の目玉商品としてちょっぴり（?）エッチな「どきどきなわとびランド」がある。発売はチョット先だけど我慢して待っていて欲しい。

FONE

な、何とFIレースのパロディーロールプレイングゲームなのだ

信長の野郎

『信長の野望』ではない

どきどきなわとびランド

な、何かエッチなことが起こりそうな画面だね♡ 何となくワクワクしてくる

メディアリング

メディアリングがPCエンジンに参入してから、約1年が経過した。ユーザーの中には、この会社のことを、小さなソフトハウスだと思っている人も多いようだが、実はあの三菱グループの一員なのだ。また、PCエンジンソフトの開発、販売以外にも、ビデオソフトの制作販売もおこなっていて、今までに『しあわせのかたち』、『新・俺がハマーだ！』などを発売しているので、興味のある人はチェックしてみては？

ゼロヨンチャンプ

前号でも紹介したこのゲーム。今回は、発売直前ということで、この『ゼロヨンチャンプ』で一番重点が置かれているところ、"車のチューンナップ"を中心に、その魅力にせまってみたいと思う。	3月8日発売予定	6900円(税別)
	レース	4M
	バックアップメモリ パスワード	――――

本物志向のゼロヨンシミュレーション

400mだけの直線コースを車で爆走し、タイムを競い合うのがゼロヨン。そして、それを本格的にシミュレートしたのが、この『ゼロヨンチャンプ』だ。ゼロヨンというマイナーなジャンルを、あえて出してくるだけあって、そのこだわりは、なかなかのもの。車、パーツ、シフトチェンジなど細部までフォローしている。

⬆コースは、もちろん直線のみ。勝負は一瞬のうちに決まるんだぞ！

3つのモードで楽しめる

『ゼロヨンチャンプ』には、3つのモードが用意されている。まず、タイトル通りゼロヨンのチャンピオンを目指すストーリーモード。これは、アドベンチャーゲームのように話を進めていくもので、主人公とゼロヨンの出会いから始まり、アルバイトなどでお金を貯めて、車を買い、いろいろなレースに出場したり、チューンナップを施したりして栄光への階段を登りつめていくモード。次のVSコンピュータモードは、3種類の車または、ストーリーモードで自分が育てた車を使ってコンピュータと対戦するもの。そして、VSマンモードでは2人でチューンナップしあった車を使った対戦が可能。

ストーリー	VS コンピュータ	VS マン
このモードは、なかなか感動させてくれるぞ	コンピュータと一騎討ち。機械なんかに負けるなよ	友達同士でチューンナップ合戦。これが一番？

実物の車が活躍

このゲームに登場する車は、トヨタ、ホンダ、日産、etc…に許可を取っているため、すべてが実名で表記されている。しかも、下の表を見てもらってもわかるとおり、細かい仕様までまったく同じだ。実際のレースの中でも、そのデータが反映されるため、たとえばこの車は出だしはいいが、伸びがイマイチなんてことも、わかってしまう。さらに、実車というので、実際には、到底手が届きそうにない車をゲームの中だけでも動かせるのは嬉しい！って人も…。

⬆こんな実名の車が約20種類ぐらい登場する。カーマニア必携？

車種	項目	値
CR-X SiR	出力	160馬力
	最大トルク	15.5kg・m
	重量	970kg
	駆動方式	FF
	軽量ボディにハイパワーエンジンを載んだ、お買い得品だ	
GALANT VR-4	出力	240馬力
	最大トルク	31.0kg・m
	重量	1410kg
	駆動方式	4WD
	4WDの威力で、スタートのするどさは他をよせつけない	
SKYLINE GT-R	出力	280馬力
	最大トルク	36.0kg・m
	重量	1430kg
	駆動方式	4WD
	最終目標のGT－Rは、名実ともに国産最強マシンだ	

チューンナップでチャンプをねらえ!

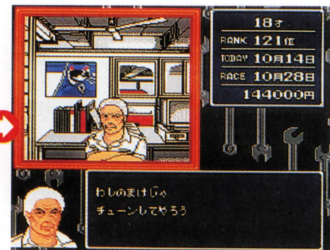
「ゼロヨンチャンプ」の、というよりゼロヨンのだいご味は、なんといってもチューンナップで車を速くしていくこと。レースの勝負は、チューンナップの時点で8割方決まっていると見てもいいくらいだ。そして、残りの2割はドライバーの腕、すなわちシフトチェンジのテクニックにかかってくる。チャンプへの道は長いぞ。

チューンナップとシフトチェンジ、どちらが欠けてもいけない

ガンさんにおまかせ

チューンナップは、素人がやろうといったって、そう簡単にできるものじゃない。そこで、登場するのがこの人「ガンコのガンさん」だ。ガンさんは、チューニングショップ"ねりまオート"のおやっさんで、強化パーツ10種類とチューンナップ5種類を安価で施してくれる。しかし、ストーリーモードの場合は、ちょっとばかり苦労が必要。なんと、このガンさんてば「気に入った奴のしかチューンナップしない!」なんていうもんだから、気に入られるまでが大変。でも、あとでとっても重要な関わりを持ってくるキャラなんだよ。

とってもガンコそうなガンさん♡

パーツを選んでいるところ。いろいろとコメントしてくれるガンさん

最初は、門前ばらいばっかりなの…

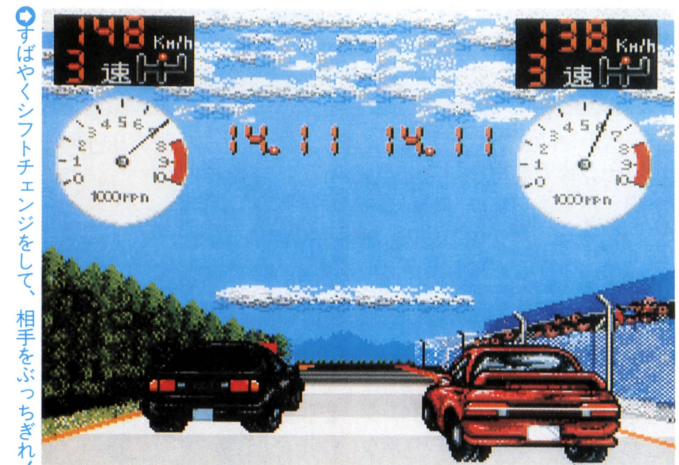
わーい! 努力がむくわれたって訳

チューンナップ一覧

CPUチューン	車に積んであるコンピュータを改造し、リミッターをはずすことによってスピードアップ
ポートけんま	吸排気口をなめらかに磨くことによって、抵抗をへらし、吸排気の通りをよくする
あっしゅくひアップ	圧縮化をあげて、より強力な爆発力を与える。高回転でパワーアップする
ボアアップ	シリンダーを削って、エンジンの排気量を増やし、馬力を大幅にアップさせる
けいりょうか	アルミやカーボンなどの素材を使い、車体重量を軽くして、スピードアップをはかる

ギアのきりかえがポイント

チューンナップが終わると、いよいよレース開始だ。車には、マニュアル車とオートマチック車があり、それらは車を購入するときに選ぶことができる。オートマチックの車は、マニュアルにくらべて操作は楽なので、初心者にはおすすめだが、シフトチェンジを覚えれば、マニュアルの方が有利だ。

どちらを選ぶかは、プレイヤーの趣味だけど、やはりマニュアルかな

すばやくシフトチェンジをして、相手をぶっちぎれ!

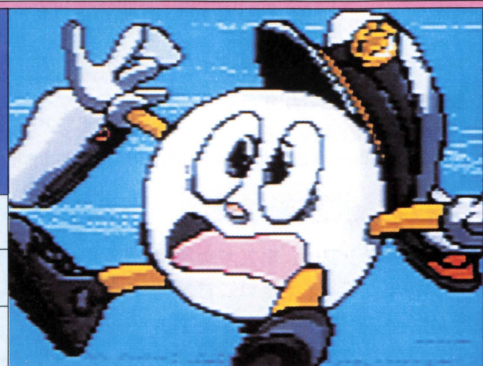
強化パーツ一覧

パーツ	説明
マフラー	排気ガスの抜けが良くなるため、その分パワーアップする
ハイグリップタイヤ	ホイルスピンの回数が減って、確実にタイムを縮めることができる
リアスポイラー	車のうしろに取り付けると、スタートダッシュがよくなる
フロントスポイラー	車の前の部分に取り付けて、空気の抵抗をへらすことができる
サイドステップ	車の横に取り付けることで、安定感を良くすることができる
タコあし	エンジンに取り付けると、排気ガスが出やすくなり、パワーアップする
LSD	スリップしにくくなるため、スタートのときは有利になる
ターボ	排気ガスの力でシリンダー内に、ガスを押し込む。すごくパワーアップ
スーパーチャージャー	エンジンの力で直接ガスを押し込むことにより中低速のパワーがアップ
インタークーラー	ターボやスーパーチャージャーなどに付けると、性能アップする

ココナッツジャパン

ファミコンでパチンコというネタをモチーフとして作られた『パチ夫くん』は3作も作られた。その他パチンコゲームは『アメリカンドリーム』、『鬼ヶ島パチンコ店』などを出している。このようにココナッツジャパンはパチンコゲームに力を入れている。
　パチンコゲーム以外では、『爆笑愛の劇場』や『アミーダくん』などといった異色作が多い。PCエンジンでもユニークなゲームを作っていって欲しい。

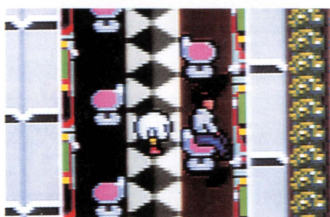
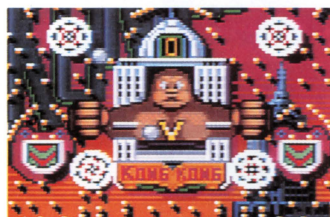
パチ夫くん幻の伝説

パチンコにドラマを盛り込み、専用コントローラまでも用意した『パチ夫くん　幻の伝説』。パチンコにかなりこだわり制作されたこのゲーム、パチンコ店内の様子やパチンコ台の仕掛けなどが妙にリアルなのだ。	4月19日発売予定	12800円(税別)
	パチンコ	CD－ROM
	バックアップメモリ	―――

本物さながらのパチンコ台

パチンコの面白さにアドベンチャーゲーム的なストーリーを盛り込んだのがこの『パチ夫くん　幻の伝説』だ。コミカルなキャラ「パチ夫くん」がパチンコ相手に大奮戦する様はギャグともシリアスともとれる。そして、このゲームはビジュアルが大きな役割を果たしているのだ。例えば、パチ夫くんを始めコミカルなキャラクタたちがアニメーションするデモは、ストーリーを分かりやすく引き立てているし、リアルに描かれたパチンコ台の画面は、本物のパチンコ台でプレイしているような気分にさせてくれる。

⬆ゲームのステージはパチンコ店だ

⬆パチンコ台の仕掛けが凝っている

⬆パチンコ台のゲーム画面。本物さながらのリアルさだ。「よーし、これで特訓して将来は…」

謎めくストーリー

ストーリーは主人公の「パチ夫くん」がさらわれた奥さんの「銀子」を助けだすのが目的だ。そのためには「釘師ナゴやん」の究極のパチンコ台「グレート・マボロシ」を打ち止めにしなければならない。各パチンコ店を次々にクリアして謎を解いていこう。

⬆釘師ナゴやんにつれさらわれてしまった銀子。わーっ、これは大変だー！

⬆パチンコ店で情報を集めるパチ夫くん。なんだかとても痛々しいね

⬆これがグレート・マボロシの設計図だ。この台を攻略しなければ…

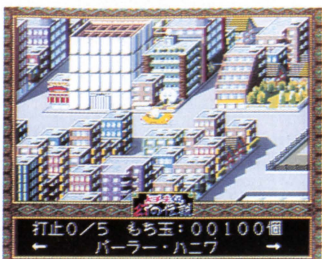
なんと　専用コントローラ付き！

専用コントローラがセットで発売されるゲームも珍しい。ものがパチンコだけに、こういう形状のコントローラになったのだ。そう、手に持つ部分が本物のパチンコ台に付いている電動ハンドルに近い形となっているのだ。これにより本物のパチンコ台と同じ感覚でプレイできる。また固定ハンドルでプレイしたい場合、硬貨や鍵を挟んだりしてはいけない。セロテープの使用が望ましい。これはメーカーさんからのお願いだ。

⬆電動ハンドルの役目をする専用コントローラ。こっ、これだ！

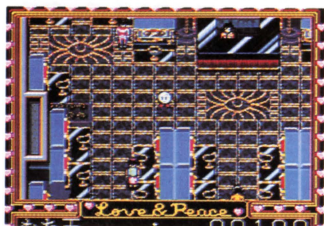
パチンコ星に並ぶ10のパチンコ店

ゲームの舞台となるパチンコ星は右も左もパチンコ店ばかりだ。

パチ夫くんが住む街もパチンコ店でひしめく。その中のパチンコ店の1つ「ニューTOKIO」からこのゲームは始まる。各パチンコ店は、それぞれ決められた数のパチンコ台を打ち止めにするとクリアとなり、新しい情報と設計図が手に入る。

パチ夫くんの故郷、パチンコ星の街並み。変わった建物がパチンコ店だ

ユニークなお店

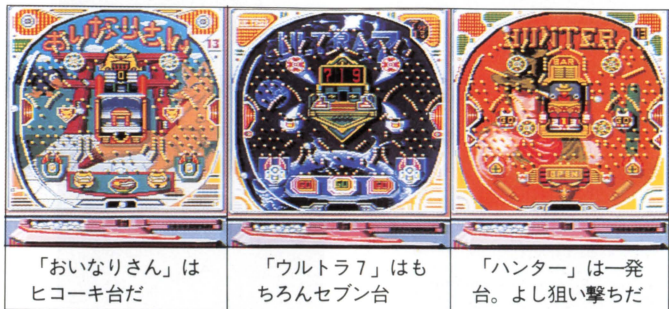
このゲームに登場するパチンコ店は、なかなかユニークな店が多い。例えば、お城みたいなペンション風の店、店内がカーニバルで盛り上がっている店、軍隊っぽく戦闘的な感じの店などがある。店内に流れる音楽もそれっぽい。

パチンコ店「うたまろ」。サービスは満点。でも、ちょっとエッチな感じ

「ラブアンドピース」。NYのウソっぽいダンスクラブみたいなつくり

お客の入りも悪く、サビれ果ててもしぶとい店。その名も「マイ・ウェイ」

台は30種類

パチンコ台は30種類もある。大別すると、一般台、ヒコーキ台、一発台、権利台、スリーセブン台とに分かれる。同じ種類の台でもそれぞれの釘の打ち方が異なる。そしてこのゲームに出てくる台を一台一台全部を数えると、なんとその数2000台にもおよぶのだ。

このようなパチンコ台が30種類。充実したパチンコ人生を楽しもう！

「おいなりさん」はヒコーキ台だ	「ウルトラ7」はもちろんセブン台	「ハンター」は一発台。よし狙い撃ちだ

もうパチプロ気分だ！

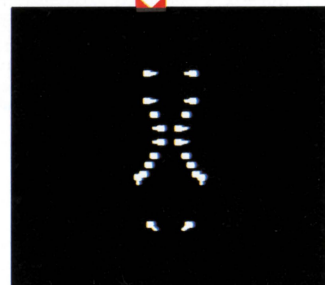
店内でパチンコ台を選ぶとき、他のお客さんからアドバイスを聞いたり、釘を見て判断したり（釘の向きが一目で分かるよう工夫されている）などとパチプロまがいのことを実践することができる。

軍艦マーチなどのBGMと出玉の音がプレイを盛り上げる。

パチンコ店の内装も凝っている

打止めはパチンコのだいご味だね

うーんどれどれ、この釘はどうかな？ 見てみよう

台の中には、こんなアミダのゲームもある。これは本物にはないよね！

これで釘の様子がバッチリ分かるのだ。しめしめ、こいつは入りそうだぞ

カウンターレディの方々

各パチンコ店内の景品交換所にはカウンターレディなる店員がいる。その彼女らの容姿たるや、それぞれTVや映画でおなじみの女性にウリ二つ（中には男性カウンターギャルソンもいる)。どの店員が誰とそっくりか19名それぞれ一見の価値あり？

カウンターレディの登場するセーブ画面。確かに誰かに似ているねぇ

美少女アイドル系のカウンターレディ。かわいいね

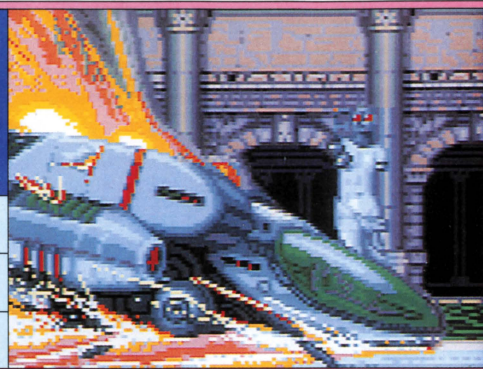
ちょっと大人の雰囲気。足が地についていますね

やっぱりパチンコにはブロンドさん？

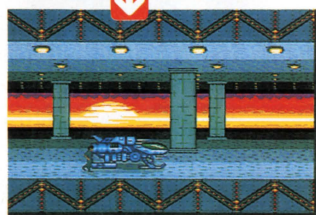
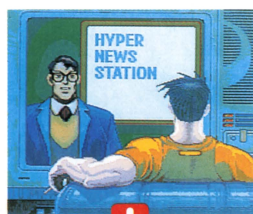
NECアベニュー

大量の発売予定ソフトを抱えるNECアベニューだけど、現在集中的に開発がツメられているのが『ダウンロード2』と『ヘルファイアーS』の2本。どちらもビジュアル満載のシューティングゲームなんだけど、やっぱりビジュアルシーンの制作に手間取っているようだ。それでも『ダウンロード2』は発売日も決まってほぼ完成。NECアベニューの今後のCD-ROMソフトには、目が離せないところがある。

ダウンロード2

ついに完成したビジュアルを今回は重点的に取材した。細かいところにこだわったCGと、マニアックなまんが家である板橋しゅうほう原画のビジュアルシーンに注目。シューティングシーンも完成度は高いぞ!	3月29日発売予定	6800円(税込)
	シューティング	CD-ROM
	コンティニュー	――――

大量のビジュアルやっと完成

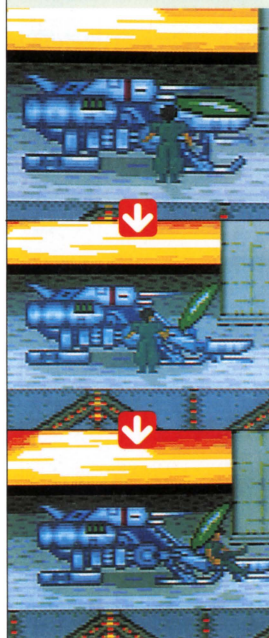
大量の動画を盛り込むゲームは、NECアベニューとしてはこれが初めて。前作『ダウンロード』もHuカードとしては多めのビジュアルが盛り込まれていたけれど、さすがにこのCD-ROM版の比ではない。なにしろそんなわけで、プレイシーンの進行に対して遅れを見せていたビジュアルシーンもやっと完成。カット数の多いビジュアルと改良されたプレイシーンとの合体も終了し、あとは発売日を待つばかりなのだ。

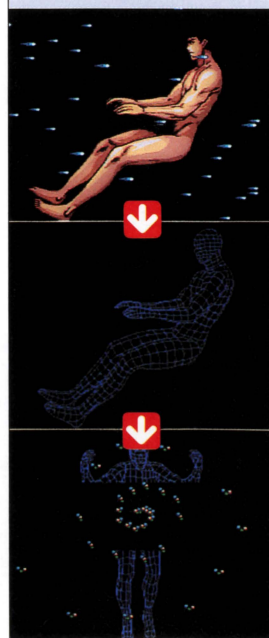
オープニングのビジュアルで、今回のシドの任務が明らかにされていく。今回は肉声入りだ

そしてモトローダーへの搭乗シーン。まったく妙に凝っている

仕事をもって現れるディーヴァ。ドアを開け、足元からスクロールして上へと…。前作とはずいぶん違った顔立ちとファッションになったようだ

マニアなCGの処理

さて、この『ダウンロード2』のビジュアルシーンだが、ビジュアルゲームの先駆メーカーが現在つくっているゲームと比べると、お世辞にも優れているとはいえない。アニメーションシーンがぎくしゃくしていたり、会話シーンは単なる口パクだけだったりする。がしかし、NECアベニューのビジュアルは、単なる見栄えだけでは語れない部分に奥の深さがあるのだ。本当に小さなキャラクタの動きに妙に凝ってみたり、昔のCG映画みたいなノリのワイヤフレームシーンを登場させてみたりと、細かいところは妙にマニアック。『ダウンロード』シリーズは、ゲーム性の面で充実しているから、ビジュアルはマニアックな気分出しみたいなものなのだ。

モトローダーの発進シーン

これは本当に細かい。シドが乗り込むときの動きがマニアすぎる!

シドのダウンロードシーン

まさしくコンピュータグラフィック。演出が光るシーンだ

各ステージをつなぐストーリー

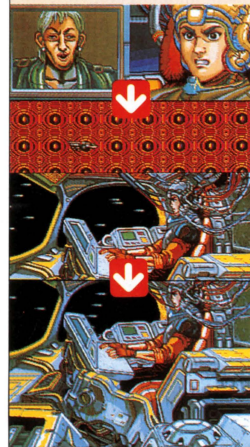
このシリーズは、シューティングゲームではあるが、気分を盛り上げるために各ステージが一貫したストーリーでつながっている。主要なステージのボスを倒した後には、次のステージへとつながるビジュアルシーンが用意されているんだ。

肉声だから気分もノルノル

STAGE1・2

筑波のデータバンクから何者かの手によってハッキングされたデータを消去するのが今回のシドの任務。コンピュータメモリの中に逃げ込んだ犯人を追ってモトローダーでコンピュータ内部に進入するまでがステージ1と2。ここだけはステージ1が終わるとすぐにステージ2となり、中間ビジュアルはない。また、ステージ2をクリアすると、犯人とのコンタクトに成功する。犯人の目的とは？ また、奪われたデータには恐るべき陰謀が隠されているらしい。

ステージ1のボス、ゴキブリ野郎

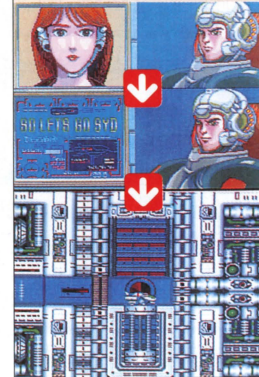
ステージ2は多関節ボスが相手

中間ビジュアル

ステージ2をクリアすると最初の中間ビジュアルに。犯人は民族評議会と名乗る異民族闘争集団

STAGE3

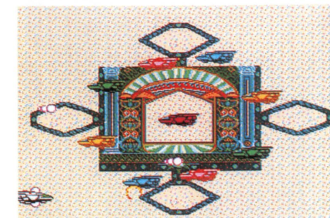
民族評議会と名乗る犯人を追ってコンピュータ内部へジャックインしたシドとモトローダー。いわゆる電脳空間に突入するわけだ。このステージも、なんとなく前作『ダウンロード』に似ているが、比較的前作よりは簡単になっている。とはいえ暴走したメモリー領域での戦いだけに、複雑怪奇なスクロールはむずかしい。ボスを倒してステージクリアすると、相棒のディーヴァとコンタクトがとれる。なんと、同じメモリエリアにいた民族評議会は壊滅していた。

電脳空間のボスはまったく妙

中間ビジュアル

ステージ3を終了すると、ディーヴァが現れる。犯人グループは暴走に巻き込まれた

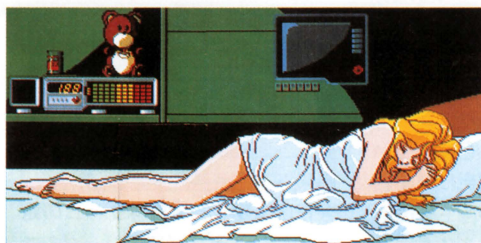
STAGE4～

民族評議会がダウンロードしたターゲットは、ウィーンのコンピュータに逃げ込んだらしい。シドはターゲットを追ってウィーンへと向かう。民族評議会をも暴走に巻き込み、人の制御を受け付けないターゲットとは、いったい何者の思考データなのか？　この後のステージのビジュアルによって、その姿が浮き彫りにされてくる。その実態とは、過去の戦争に関係ある恐ろしい人物とは？　最後の最後まで気の抜けないストーリー展開で楽しませてくれる。

ステージ4は強い子のミロがボス

ステージ5からは仕掛もかなりハデ

ヘルファイアーS

4月発売予定	6800円(税別)
シューティング	CD-ROM

業務用『ヘルファイアー』の強化版として開発中の『ヘルファイアーS』であるが、大方の予測どおり、発売日が延期となった…。原因は、やはり『ダウンロード2』と同じくビジュアルシーンの開発が滞っているためのようだ。さて、こちらのビジュアルシーンだが、『ダウンロード2』とは打って変わって今風のビジュアル。現在のPCエンジンでのCD-ROMソフトのレベルを確実にクリアした出来といえるだろう。

さらにBGMの方だが、業務用のサウンドのアレンジバージョン＋オリジナル曲という形になった。

その他の変更点としては、シールドのアイテムが追加されたことが大きい。

悩ましのベッドシーン。この毛布の下は全裸だとか。ワクワク！　でも寝返りしない

これが一応ゲーム画面なんだけど…

これがパッケージに使われる写真。なんともサンライズアニメの雰囲気が漂う

ハドソン

ヒットチャートの前人気でもダントツの支持を得ている『イースIII　ワンダラーズフロムイース』の発売も目前に迫った。当初の12月の発売が3ヵ月も延期されたので、しびれを切らしている人もいるだろうが、そんなことも帳消しにするくらいの出来になっている。さて、今回は注目の『天外魔境II卍MARU』を始めとして、『ファイナルソルジャー（仮称）』など、発表されたばかりのものなどを中心にお伝えしよう。

天外魔境II 卍MARU

ここ数ヵ月ご無沙汰していた『天外魔境II卍MARU』の新しい情報をお伝えしよう。	発売日未定	価格未定
	ロールプレイング	CD-ROM
	バックアップメモリ	——

前作の10倍のビジュアル

今年の秋ごろの発売を目指して開発が進められている『天外魔境II卍MARU』。今は、ビジュアルシーンを中心に制作中とのこと。このビジュアルシーンだが、今回は前回の10倍以上の量になるのだ。

まず、CD-ROMをセットすると、4人の主人公たちを紹介するビジュアルシーンが始まる。それぞれのキャラクタごとに30〜40秒はあり、長いものになると1分近くなる。ちなみに1人分はまったくアクセスしないのだ。そして、プレイを始めて大体20〜30分後に入るオープニングともいえるビジュアルや、エンディングなども、少なくとも30秒は下らない長さになる。また、随所にある小さなビジュアルシーンも20秒前後の長さになる。

今回のビジュアルシーンは前回と比べ派手に（イメージイラスト）

現在の開発状況40%

しゃべりもふえた

しゃべる時間自体は、イベントの増加にともなって前作よりも増えている。しかし、しゃべらせるときには、データを読みにいってしまいゲームが中断してしまう。今回は、あまり重要ではないキャラクタにしゃべらせたりはせず、アクセスの間に「何をしゃべるのだろうか？」とプレイヤーが期待するようなキャラクタにだけ、話しをさせるようになった。

何か危機を感じるような場面だがここでも話す？（イメージイラスト）

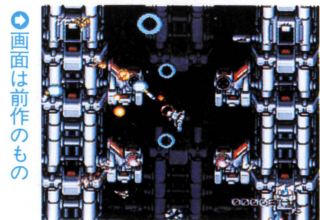
よりよいシステム

いままで、ハドソンが開発してきたRPGの経験を生かし、システムの面でも今回は大幅な改良がなされている。お店などでのコマンドは、実際に自分で買い物をしている感覚で、売っているものを試しに使ったりできるので便利になった。しかし、『桃太郎伝説II』にあったお供のコマンドのような、プレイヤーを必要以上に甘やかすようなものは、この世界にはあまり合わないという理由で採用されていない。

剣を構えているのは今回の主人公の卍丸。どんな冒険が彼を待ち受けているのだろうか？

ファイナルソルジャー（仮称）

7月発売予定	価格未定
シューティング	容量未定

大人気だった、『スーパースターソルジャー』の続編が発表された。今回も前作とおなじく縦スクロールのシューティングになる。今回は自社制作なのか、他のメーカーが制作を担当するかはまだ不明だが、前作でKANEKOという優秀なメーカーが開発にたずさわっているだけに、今回もそのあたり興味は尽きないところだ。発売日のほうだが、このソフトが今年のゲームキャラバンの認定ソフトになる予定なので、夏休み前の7月に発売される。また今年の夏も白熱した激戦が各地で見られるのではないのだろうか？

画面は前作のもの

現在の開発状況60%

パワーリーグIV

発売日未定	価格未定
野球	容量未定

PCエンジンの野球ゲームの定番ともいえる『パワーリーグ』も、ついに4作目が発表された。

毎回、発売されるごとにグレードアップされ、おもしろさに磨きが掛かっているこのシリーズ。今回はどんなところが改良されているかが気にかかるところだろう。しかし、今のところ、内容の変更点についてはまったく公表されていない。しかし、ある程度完成されたゲームなので、大幅な変更はないだろう。

『III』では4人同時プレイが可能で球場は3つに増えた（画面は前作）

現在の開発状況20%

ロードス島戦記

発売日未定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

PC-98シリーズで発表され、他のパソコンでも発売されている『ロードス島戦記』。

PCエンジンへの移植には、マップやシステムをアレンジする予定だが、独特な戦闘シーンは、そのままになる。また、当然のことながらビジュアルシーンも豊富になることは間違いないだろう。画面はすべてMSX2版のもの。

現在の開発状況20%

肉声でのしゃべりが入る予定

戦闘はタクティカルコンバット

聖竜伝説モンビット

8月30日発売予定	価格未定
ロールプレイング	CD-ROM

一見すると基本的なコマンド方式のファタジーRPGなのだが、ドラゴンを育てていくという一風変わった一面も持っていて、ただものではなさそうだ。

このソフトには主題歌が入るのだが、その歌をミスCD-ROM²の井上麻美ちゃんが歌うこととなった。また、その歌はCD化され、8月25日に発売になり麻美ちゃんのデビュー曲になる

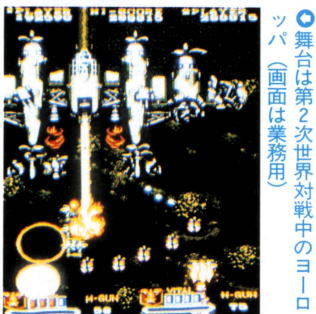
現在の開発状況60%

恐竜を連れている

主題歌を歌うのはミスCD-ROM²の井上麻美ちゃんだ

1941

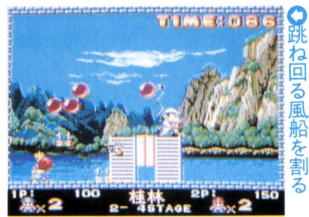
発売日未定	価格未定
シューティング	容量未定(SG専用)

『1941』はカプコンのアーケードからの移植。2人同時プレイが可能だった。今回はSG専用ということでアーケードの完全移植を行うとのことだが、あのハデなデカキャラがどれだけ近いものになるか期待したい。

舞台は第2次世界対戦中のヨーロッパ(画面は業務用)

現在の開発状況60%

ポンピングワールド

発売日未定	価格未定
アクション	CD-ROM

『ポンピングワールド』といっても、すぐにピンとくる人は少ないだろう。『遊々人生』や『凄ノ王伝説』におまけで入っていた『キャノンボール』のゲーセン版なのだが、それが移植される。このソフトは4000円台という価格で発売される。これがきっかけとなって低価格のCD-ROMが多く発売されることを願いたい。

跳ね回る風船を割る

現在の開発状況20%

ニュートピアII

発売日未定	価格未定
アクションRPG	容量未定

アクションRPGの基本をおさえていた『ニュートピア』の続編。

基本的には前作のシステムを継承して、いろいろなトラップがある迷宮を解いていくことなどは変わらない。しかし、前作は4つのワールドがあったが、それが1つになったり、また前作にはなかった村が加わるなどの変更点があり、ストーリーにも一段と厚みが持たされている。

現在の開発状況50%

コブラII 伝説の男

発売日未定	価格未定
アドベンチャー	CD-ROM

『コブラII　伝説の男』は、基本的なシステムでは前作との変更はない。ただ見た目は前作よりもグレードが上がっているのは確かだろう。今回は原作者の寺沢武一氏も積極的に参加しているので、前作以上の出来が期待できる。

今回の原画は、原作者の寺沢武一氏の自らの手によるものだ

現在の開発状況60%

PC原人II

発売日未定	価格未定
アクション	容量未定

今回の『PC原人II』も前作と同様のコミカルアクション。今回はパワーアップしたときの頭突き以外の攻撃方法が2通りある。ユニークな敵キャラも前作よりいっそう増えるそうだ。発売は夏頃を目指しているとのこと。

前回は頭突き攻撃しかできなかったが、今回は攻撃方法が増えた

現在の開発状況80%

発売中止ソフト情報

ちょっと残念なことだが、2本ほど発売が未定になってしまったソフトがある。

1本目は、アクションゲームとして発売を予定していた『ドラえもんII』。ただ今、版権について交渉中とのことで、開発が一時ストップしている状態だ。その問題がクリアになりしだい、開発を再開する予定だ。

2本目は、画面を上下に2分割した横スクロールのレースゲーム『チキチキグランプリ』。開発は、ある程度進行し、完成が目前にせまっていた。しかし、ゲーム内容の見直しということになり、再び内容について検討するとのこと。

パック・イン・ビデオ

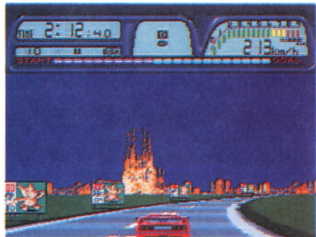
CD-ROMで攻勢に立とうとしているパック・イン・ビデオの新作は、いきなりのドライブゲーム。『ガルクライト TDF2』とはいきなり系統が変わってしまった感もあるが、ビデオソフトをメインに取り扱うパック・イン・ビデオだけに、企画としてはビデオソフトののりとよく似ているといえるんじゃないだろうか？ ともあれ今後の新作についてはまだ不透明な部分が多いが、系統の違うものが期待できそう。

ロードスピリッツ

走ることだけが目的だ。なぜ走るのかなんていうのは問題じゃない。そういった本物のドライブとも通じるところがある実車感覚を見事に再現。CD-ROMならではの生のサウンドと、たくさんのコースが待っている。

3月22日発売予定	7200円(税別)
レース	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

ひたすら走るドライブゲーム

実車感覚でひたすら走るドライブシミュレーション、それがこの『ロードスピリッツ』だ。感覚的には、長い1ステージを時間内に走り抜けなければならない。それの何が楽しいのかって？ やっぱりCDのBGMを聞きながらドライブの雰囲気を味わうことに目的があるんじゃないかな？ 画面はドライブものの定石どおりの3D処理で、遠くの背景はカーブなんかでスクロールするというタイプ。

ごきげんなドライブを楽しもう。タイムリミットはあるけどね

シフトは3種類から選ぶ

プレイ画面は、自車とメーターパネルが見える3Dタイプでシミュレーション

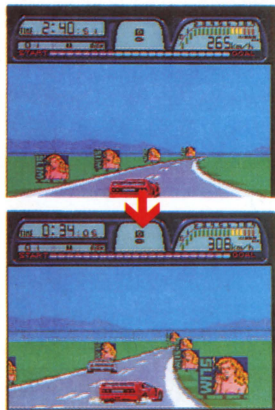
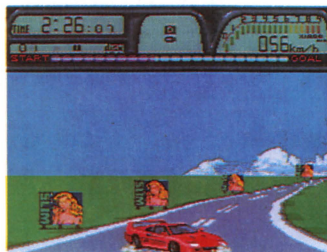
自由に選べるBGM

CDの生のBGMは、各コースをスタートする前に毎回選曲し直すことができる。ヘビメタからカントリーまで、いろんなジャンルが揃った10曲の中から好きなものを選べる。自分の好みやコースの種類によって使い分けていけば楽しいんじゃないかな？ 自分の好きなCDを別にかけてもいいわけだけどね…。

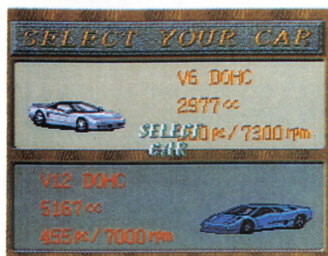
ステレオみたいな画面

コースにあわせて選曲

視覚効果もシュミレート

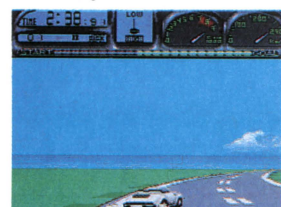
画面処理は業務用ドライブゲームの常識的な部分をすべて再現している。カーブを曲がるときの背景のスクロールはもちろん、坂の道が上下するときの感覚も画面で再現。道端の看板が遠くから近くへと拡大してくる処理もちゃんとある。看板がいくつも並んでいると、スピード感も増すから一石二鳥というものだ。そのほか、ブレーキをかけたときのテールランプの点灯や、無理にカーブを曲がるときの土煙も再現。

地平線が上下して起伏を表現する。けっこうガックンとくるところもある

急カーブを無理な速度で曲がろうとするとスピンしてしまうことがある

名車で走る世界のコース

「ロードスピリッツ」の特徴は、なんといっても4台から選べる自分の車と世界中の特徴的な背景を持ったコース。好きな車と好きなBGMでいろいろなコースを回るドライブのシミュレーションを楽しむことができるというわけだ。コースレコードを出すと、バックアップメモリに記録されるのがちょっとうれしい。

最初のコースをスタートする前でだけ、車の選択ができる

微妙に違う車

選べる車は4台、それぞれの車はなんとなくどこかで見たようなシルエットを持っている。もちろん、車が変われば画面に表示される自車が変わる。そして、タコメーターの表示まで変わってしまうのだ。基本的にはアナログとデジタルの2種類だけなんだけど、気分的にはなんとなくうれしい。そして恐るべきことは、車によって排気音、いわゆるエキゾーストノートまで違うのだ。なお、基本性能に関してもそれぞれ違うのは当然のこと。

車しだいで全然違う

自車の性能が違う

選べる名車4台

V6DOHC

比較的安定した走行を見せるマシン。最高速度こそ延びないが、急カーブを曲がってもスピンが少ないのがうれしい。

V12DOHC

最高速度は300km/hを軽く越える実力を持つ。ただし、安定性に欠けるので、カーブでの操作がやりにくい。

V8DOHC

スタート後の加速は若干鈍いが、最高速度は300km/hを越える。カーブでの安定感も悪いが、操作しだいで解決するレベル。

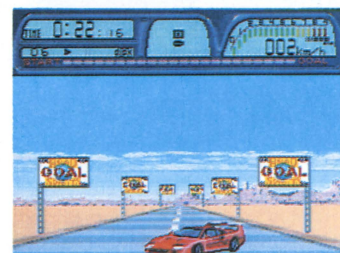
V6SOHC

最高速度は280km/h程度。その割には安定感もあまりよくないのだが、シフトをマニュアルにしてうまく操作すればいい。

世界20コースを回る

走るコースは世界の17コース。いきなり地球の裏側の国のコースへと回らなければならなかったりするが、その移動は飛行機やスペースシャトルのデモ画面で表示される。コースをクリアすれば、女の子が出現するから、それがまた楽しみだったりもする。各コースはそれぞれお国からが出ている。

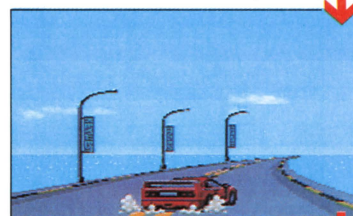
地球を回る7回半？

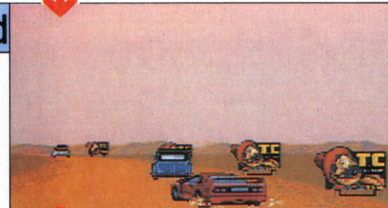
クリア時の女の子も17種類？

時間内にゴールすれば次のコースへ

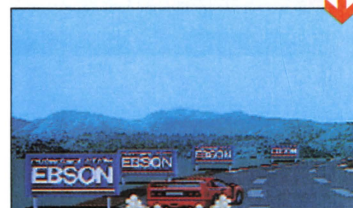
West Coast

最初のコースはご機嫌の浜辺のコース。直線が多いから一気に加速してグイグイと先へ進もう！背景の入道雲がまぶしい。

Key West

ここもやっぱり浜辺のハイウエイ。ただ、道幅が狭く、カーブが多いから、車の選択しだいではツライかも？　延々と海がつづく。

Mexican Rord

いきなり飛行機で砂漠へ。砂混じりのコースでは、スピンに要注意。意外とカーブも多くて意地悪な気もする。脳天気な看板がつづく…。

Silver Mountain

山岳地帯のようだけど、あまり起伏は感じない。カーブはやはりあるけど、車線が3つあったりして助かる。どこかで見たような看板が…。

Nile

エジプト界わいらしい。砂漠地帯の不利は同じ。さらに急カーブも増えているから、慎重なシフトとアクセルの操作が決め手だ。

アトラス

『クイズまるごとTHEワールド』で新規参入するメーカーのアトラスは、今まで水面下のメーカーとして活動してきた。同社の主なPCエンジンの作品には『PC原人』、『ダンジョンエクスプローラー』、『マニアックプロレス』、と有名なものが多い。最近では『雀偵物語』がそうだ。その他ファミコンでも活躍している。『クイズまるごとTHEワールド』以降も何本か新作を企画しているとのことだ。

クイズまるごとTHEワールド

クイズは単純なだけに、ゲーム化した場合それを盛り上げる演出も問われる。この『クイズまるごとTHEワールド』はTVのクイズ番組にこだわって作られたゲームだ。美人キャスター&レポーターも紹介しよう。

4月上旬発売予定	6200円(税別)
クイズ	CD-ROM
バックアップメモリ	――――――

クイズ番組出演シミュレーションゲーム

この『クイズまるごとTHEワールド』は、その名の通りのクイズゲーム。クイズは3種類で、他にビンゴゲームのモードもついている。ルールは3択早押し方式で、全1200問音声により出題される。ゲームの進行や画面構成などTVのクイズ番組を意識した作りとなっている。

ちゃんと司会者もいる

人気クイズ番組のノリ

このゲームはプレイヤーが実際にTVのクイズ番組に出演しているかのように進行する。

ゲーム画面はまるでTVのクイズ番組のセットようだ。問題を提出するキャスターも美人。正解や不正解のときに鳴る効果音などTVの演出そのものだ。

クイズ番組のようなタイトルデモ。ゴールデンタイムにプレイしよう

TVだと思うとつい緊張するねえ

レポーターさんが登場。解答者は一休み。綺麗だなあ彼女もパリも…

美人キャスターが出題

TVのクイズ番組を華やかにしているのが美人キャスターやレポーター。もちろん『クイズまるごとTHEワールド』にもドンと登場する。問題を出すお姉さん、世界各国から名所、旧跡をレポートしてくれる女の子。当然みんな美人に描かれている。それもそのはず、このイラストはあの『雀偵物語』のイラストレーターが描いているのだ。このビジュアルに見とれて、ついクイズの問題を聞き逃してしまうこともあるかも!?。

キャスターらしい微妙な微笑みがよく描けている

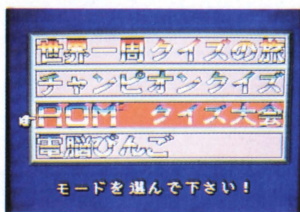
顔だけでなく声もかわいい!

問題はすべて音声で～す!

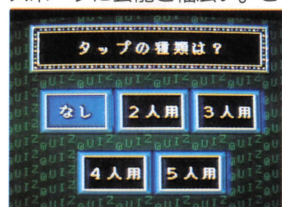
Q1
京都タワーの高さは何メートル?

アフレコはプロのアナウンサーが担当した

多人数で盛りあがる4つのモード

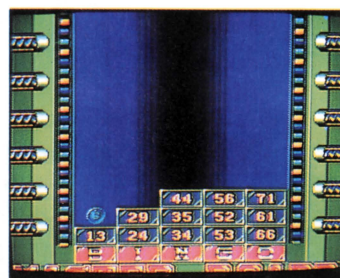
このゲームは、友達や家族などを呼んで大人数で楽しめるよう作られた、パーティゲームになっている。クイズだけに難しい操作は一切ないのでみんなすぐに入り込めるはず。クイズ3種類にビンゴゲームもついている。

⬆さて、どれを選ぼうか

チャンピオンクイズ

このモードは10のジャンルに別れた問題を5人までの人数で得点を競う。ジャンルは文学や歴史、スポーツに芸能と幅広い。さらにゲームやマンガなどについて出題される「?」ジャンルもある。クイズは10問で1セクション。各セクションで最高点の人が次のセクションのジャンルを選択できる。

⬆参加人数を決定

⬆得意分野で勝負しよう

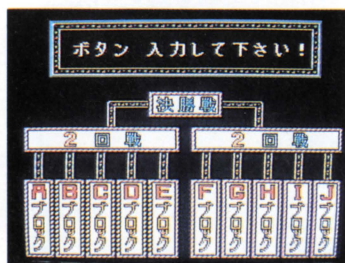
電脳びんご

ビンゴゲームはクイズではないが多人数で遊べるゲームとしてこの『クイズまるごとTHEワールド』に盛り込まれている。画面に表示される数字を見ていればよいだけ。RUNボタン以外の操作はいらない。しかし、いざゲームを行う場合、市販のビンゴシートを用意しなければならない。

⬆ビンゴはやっぱり多人数でやりたいね。賞品は何でもいいや！

ROM²クイズ大会

業界初、参加人数50名でプレイできる。5名づつ10ブロックに分かれて参加する。ルールはチャンピオンクイズと同じだが、問題のジャンルは選べない。

⬆さあ、50人分エントリーしよう。本当に人が集まればの話

⬆50人の中でクイズ王は誰かな？

⬆トーナメント表も組まれてる

世界一周クイズの旅

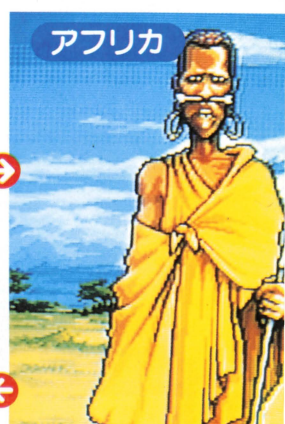
日本からスタートして世界9ヵ国をめぐるクイズ。このモードは1人用。クイズは3択、早押しで、早く答えれば得点が高いが、5回ミスでゲームオーバー。各国に設定された一定の得点を稼ぐと次の国へと進める。世界の有名な観光地から、その国の美人レポーターが自国の紹介をしてくれる。

⬆世界がキミの挑戦を待っている。スケールがでかいねえー

⬆ハワイの砂浜はビキニでいっぱい。いけね、クイズに集中しなくっちゃ

⬆オーストラリアはシドニー湾。向こうに見えるのがオペラハウス

ソ連

⬆ソ連は、モスクワ赤の広場。お姉さんも厚着。きっと寒いんだね

アフリカ

⬆彼もレポーターの1人だ。雄大なアフリカのお国がらが出てますねえ

⬆インドといえばカレーが有名。本場のカレーは美味しそうだね！

⬆中国のリンさん。ここまで来るには長一い道のりが!?

OTHER MAKERS

このところ、このページのメーカーが多くて今月はついに増ページとなってしまった…。うれしいのやら悲しいのやらよくわからないが、このページの常連メーカーには、早く新作を引っ提げて前の方のページに錦を飾ってほしい。そんなわけで今月は、目新しいソフトの動きも少ないので、例によって発売予定で写真が公開されているものを全部集めてみた。意外と少ないのがわかってもらえるだろう。

工画堂スタジオ

同社のPCエンジン参入第1弾『魔晶伝紀ラ・ヴァルー』はついにマスターアップ。完成の日を迎えた。とはいっても、実はゲームの方は比較的早い時期に最後まで遊べるようになっていた。とかくロールプレイングというのは、開発に時間がかかりがちだ。ゲームによっては営業サイドの問題で発売日ばかりが先行して決められて、なかなかじっくりと開発が進められないといったケースもある。しかし、『ラ・ヴァルー』はひととおりゲームが完成した後も、シナリオやアクセスタイムなど少しずつ手が加えられ、完成度が高められていった。例えば、アイテムを入手したときに前までは、CDの生音で音楽を流していたため、その度にアクセスしていた。その音楽をあえてなくすことによって、イライラすることのない、スムーズなゲーム展開が可能になった。なんだそれくらいかと思う方もいるかもしれないが、ロールプレイングのように長時間遊ぶゲームは、そういった細かい配慮が重要になってくる。さて、気になる次回作は現在のところ未定。残念／

主人公のアランである

戦闘システムは「斬る」、「突く」、「叩く」など細かく分かれている

建物の中に入ると屋根がすっぽり取れて中の様子が見られるように

背景は「ラ・ヴァルー」の自慢のひとつ。パソコン版と違い、フィールドは画面全体で表記されるのだ。

ヒューマン

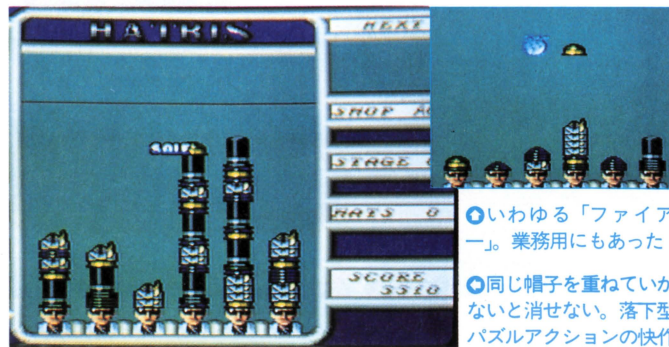
前号では、いたってノーマルなRPGだとお伝えした『盟約の定義』だが、戦闘シーンについては、若干アクティブなタイプのものになるようだ。フィールドに関しては、平面を真上からみる一般的なタイプで、町の人などとの会話もできる。戦闘シーンにはシミュレーション的な要素があり、『ウルティマ4』に近く、いわゆるコマンド選択の『ドラクエ』タイプではない。メディアについては、Huカードでの発売が予定されており、RPGのラインナップとしては頼もしい。さらに、RPGとしては非常に珍しい4人同時プレイを可能にするとのこと。詳しくは続報が入り次第お伝えしよう。

こんな美少女キャラが活躍するぞ！

画面写真はまだこれしかないのだ

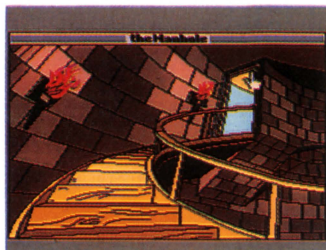
マイクロキャビン

現在開発中なのが、あの『ハットリス』。業務用の方からの移植なので、ファミコン版とは若干ゲームシステムが違うようだ。落ちてくる2つ一組の帽子をうまく重ねて消していくというものだ／　ほかにも現在企画中のソフトがあるらしいが、今のところはまだ発表できる段階ではないとか。当面は、『ハットリス』がメインになる。

なにやらエキゾチックな人たちが集まった。この人たちが帽子の受け役？

いわゆる「ファイアー」。業務用にもあった

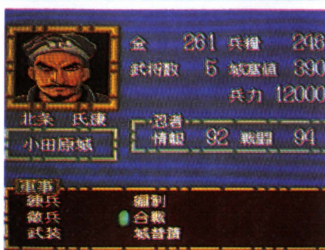
同じ帽子を重ねていかないと消せない。落下型パズルアクションの快作

サン電子

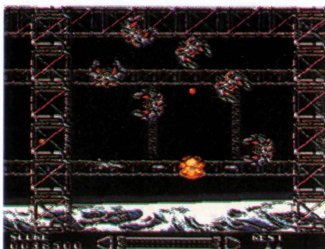
バグ取りに時間がかかり、発売日が若干遅れてしまった『マンホール』。異次元世界体験ソフトとでも言おうか、いい意味で妙なゲーム（ゲームと呼べるかどうかすら怪しいが）なので、「最近ありきたりなゲームばかりでつまらない！」という人には注目してほしい。ところで同社の次回作はやっぱりCD-ROMらしい。

塔の中を探索。上には何があるのか

アリスの物語を聞かせてくれるぞ

インテック

ビジュアルシーンも盛り込まれる『戦国関東三国志』。現在はアフレコの方も終了し、コンピュータ側の思考ルーチンを作成中でまだ遊べる段階にはなっていない。それに続くシミュレーション作品の『太平記』だが、企画を煮詰めているところなので、プログラムは着手されていない。

武田信玄や上杉謙信がしゃべるのだ

データウエスト

現在開発中の『ライザンバー2』は、かなりハードなシューティングゲームとなりそうだ。画面処理については、さすがにTOWNSで実績をあげているだけあって派手だ。横スクロール中に、縦スクロールする柱などの演出を加え、見た目でも楽しめるタイプになりそうだ。

画面演出満載のハードなタイプ

ユニ・ポスト

いろいろと名前を変えてきた『サーカスライド』だが、発売日も決定。ただし、このゲームがゲームソフト販売店で発売されることはなさそうだ。というのは、このゲームは書店ルートを通じて発売されることになったからだ。ようするに、全国の本屋さんで気軽に手にはいるってことだね。

カメレオンが主人公なのは変わらず

データイースト

業務用から家庭用ゲーム機（ほとんど全機種）まで、幅広く手掛けている同社ではあるが、PCエンジンで『サイレントデバッガーズ』以降の予定はなし。PCエンジンに向いている、PCエンジンで出す必要性のある企画さえあれば進めていきたいとのこと。ということは同社の業務用からの移植は他のハードへ流れてしまう？

アドベンチャーの要素もある「サイレントデバッガーズ」の画面である

アイレム

同社のラインナップは現在4タイトル。『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』と、『迷宮島Special』は完成していて後は発売を待つだけだ。

バイクゲームの『レーシング魂』は開発の真最中！ どうやら上下2分割の画面で、2人同時プレイを可能にするらしい。コースにはアップダウンもあって、リアルな走行感覚を実現させるとのこと。ちなみに同名タイトルのゲームが、ゲームボーイで先行して発売される。もう1本の『ドラゴンブリード』は夏頃の発売を目指しているが、『レーシング魂』とどちらが先に発売されるかは微妙なところ。

『迷宮島』なのさ！

「レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ」の1面のボス、ガイコツと決戦

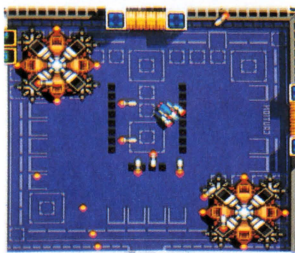
アイ・ジー・エス

『魔笛伝説アストラリウス』は最終のバランス調整の段階に入った。発売は梅雨の時期になりそう。発売が遅れているのは、やはり調整やバグ取りにてこずったためで、基本的なゲームシステムに変更はない。そして、『トリッキー』は一度遊べる状態にまで達したものの、根本的なゲーム性を練り直しているので、いつ発売されるかはまったくの未定。開発はストップしているというのが現状だ。当面は『アストラリウス』に手いっぱいなようだ。

『魔笛伝説アストラリウス』。グラフィックの描き込みはかなり細かい

「トリッキー」にはこんなビジュアルも入っていた。完成版はいつ……

フェイス

新作シューティングは『メタルストーカー』。地上もののバリバリシューティングだが、かなりデキがよさそうな雰囲気。現在は、とりあえずひととおりの形ができあがったような状態で、まだ実際にプレイできるほどではないとのこと。

8方向自由に移動ができる

ブレイングレイ

『ラストハルマゲドン』同様、ユーザーをやきもきさせている『エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス』。開発状況は、今一つ鈍いようで、まだゲーム画面までは見られないような状況。『ラストハルマゲドン』を越えるか?

早くゲーム画面も見たいね

ホームデータ

なんと、『サバイバルランナー』は発売中止。現在は『ホームデータの囲碁(仮称)』1本につきっきり。この囲碁ソフトは、画面が公開されてからずいぶんたつのだが、いまだに発売日などが決まっていない。というよりも、まだまだ開発が煮詰まっていないということだが、いったい何が問題なのだろうか? ホームデータに問い合わせたところ、コンピュータの思考プログラムに手間取っているとのこと。確かに囲碁は、ルールも複雑だし、碁盤の目も多いので、プログラムを組む上では大変な作業が予想される。

かなり前に発表された画面。囲碁ソフトの開発は簡単ではないらしい

リバーヒルソフト

『BURAI 八玉の勇士伝説』は、まだかなり発売までに時間がかかりそうな雰囲気だ。というのも、当初パソコン版をそのままコンバートしようとしていたグラフィックを、現在新たに製作中だからだ。パソコンと、PCエンジンとのハード的な能力の違いや、ユーザー層を考慮しての変更らしい。うまくすれば、PCエンジンユーザーは、パソコン版とはまったく違ったビジュアルの『BURAI』を見ることができそうだ。PCエンジンならではのアレンジを考えてくれるところがうれしいね。

これは以前本誌で紹介したもの

日本物産

前回お伝えした『ファイティングランナー(仮称)』は、タイトルがちょっと変わって『ファイティングラン(仮称)』になった。ゲームは近未来の格闘スポーツゲームで、バイオレンスムードあふれる過激なゲームになるとのこと。同社といえば、やはり『F-1CIRCUS』。一度再販されたものの、またもや売り切れ状態。現在入手はかなり難しい。

ビデオシステム

企画進行中のパズルゲームの正体をあばくべく、広報担当の人に聞いてみたのだが、ガードが固かった。予測されるものとしては、同社が業務用で発売する『WEL-LTRIS』が有力ではないかと思われるが、真実は不明。ほかに、パジトノフ氏の『FACES』や、『BLOCK OUT』などが考えられなくもない。

アスク講談社

同社の次回作はCD-ROMで、戦国もののシミュレーションになる模様。発売は夏休み明けを目指しているそうだが、それ以外の詳細はまったくの未定。

アスミック

しばらく音沙汰のない同社。'89年に『忍(SHINOBI)』で参入し、その次が『パワードリフト』とセガのゲームの移植が続いた。次もセガ系でくるか?

エイコム

昨年発売した『天聖龍 SAINT DRAGON』のときも、発売直前に前ぶれなしにいきなり発表されただけに、次回作があるときも突然出てくるかもしれないね。

サリオ

『大地君クライシス』という異色のゲームで参入してきた同社だけに、今後もいい意味で変なゲームを作ってほしいと思う。新作の声が聞けないのが寂しい。

UPL

相も変わらず新作の情報が鈍いUPLなのである。メガドライブでは『宇宙戦艦ゴモラ』の発売が決定したというのに、PCエンジンについてはまだ何の音沙汰もない。はたして、PCエンジンの新作は、いつごろになるのだろうか?

タイトー

『TATSUJIN』は、開発が進んでいるようだが、ユーザーの期待が大きいだけに、中途半端な画面は見せられないとのこと。また、これとは別に、シューティングで『天狗』というソフトを開発中らしいが、詳細は不明。

テンゲン

以前お伝えしたMTJ氏企画のゲームは『マジカルパズル・ポピルズ』というタイトルに決定。同名タイトルのゲームをゲームギアでも出すそうだ。

クリーム

編集部にも格闘ゲームフリークがいて『ブルファイトリングの覇者・2』の発売を切望しているのだが、いかがなもんでしょうかクリームさん。

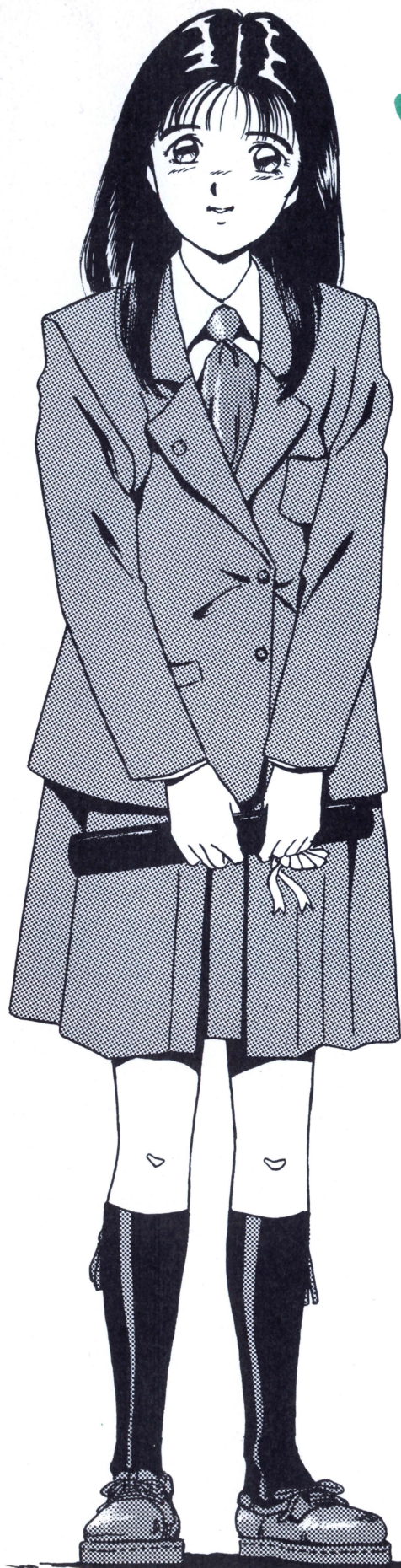
トンキンハウス

名作の呼び声高い『サイバーナイト』。売り切れで買い損ねてしまった人も多いのではないでしょうか。次の再販に期待するしかないでしょうね。

T.S.S.

『DEAD MOON』発売以後の新作の予定はまだたっていない。現在はまだ企画を練っている状態とのこと。前作での技術を生かしてもらいたい。

ライトスタッフ

『アルシャーク』なのだが、パソコンユーザーでさえまだおあずけを食っている状況…。PCエンジンは、パソコン版の後で、年内には…とのことだった。

READER'S LAND

PCエンジン
ユーザーのための
周辺情報&
投稿コーナー

今月から、担当に若干の変動がありました。そんな担当者の苦労も知らずに時間だけが流れる。早いもので3月です。ひな祭りに耳の日、3月3日を3で約分して、1月1日で元旦だー、なんてつまらないだろう…。そして、卒業です。卒業式がテーマの松田聖子の「制服」という歌は名曲です。卒業式のあとに、聴いてみてください。

インフォスクラム

EVENT / HOT NEWS / AV SOFT / BOOKS / PRESENT / etc.…

EVENT

ゲーム関係のイベントを紹介するコーナー

CSGユーザーズDAY

毎年、恒例となっているCSGだが、そもそもCSGを知らない人のために説明すると、CSGとは「Consumer Software Group」(コンシューマ ソフトウェアログループ)の、それぞれ頭文字を取りCSGと呼ばれている。

ナムコなど、ファミコンやPCエンジン、メガドライブの参入メーカーが多数出展し、ユーザーにも、雑誌の紹介記事だけでは伝わらないアクション性や、ビジュアルを、じかに見てもらおうというもの。メーカーによっては、その場でかるいアンケートをとり、今後の開発への意見としているメーカーもある。

そして場所と日時は、以下の通りとなっている。

●東京会場 池袋のサンシャインシティー・センターホールA-2、3(4F)
3月24日(日) 10:00〜17:00

●名古屋会場 愛知県産業貿易会館の1F展示場
4月7日(日) 10:00〜17:00

●大阪会場 大阪マーチャンダイズマート(OMM)・Bホール 3月28日(日) 10:00〜17:00

なお、入場料は無料。

第3回初心会ソフト展示会

第3回「初心会ソフト展示会」"スーパーファミコンスペースランド(仮称)"が、来たる4月24日〜5月6日までの13日間、千葉県幕張の日本コンベンションセンター(幕張メッセ)で開かれる。

任天堂が後援ということで、ファミコン関係のより一層の発展や新しい市場の拡大がメイン。夏休み発売予定の新作ソフトを一堂に集めて、流通関係者、マスコミのほか、以前よりの念願だった一般ユーザーにも紹介・発表しようというもの。じかにユーザーに発表することによって、反応がその場でわかるという利点がある。

また、併催イベントとして「第41回世界卓球選手権大会」"ファミリースポーツランド'91"が開催される。"スーパーファミコンスペースランド(仮称)"は、そのファミリースポーツランドの一角(と言っても2000坪)に参加するものである。東洋1の巨大屋内空間と言われる幕張メッセの大きさがこの、2000坪という単位でわかる? ファミコンやスーパーファミコン、ゲームボーイに参入しているほとんどのメーカーが、なんらかの形で出展するはずなので、あの新作はどうなったんだ? 早く知りたい/という人は幕張メッセへ足を運んでみてはどうかな? ちなみに、PCエンジンソフトは出展されない。(マ、当然か)

時間はAM9:00〜PM5:00までを予定している。

入場予定者数は30万人と予想されるので、できるだけ休日はさけた方がいいかも。

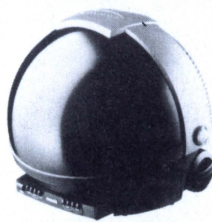
HOT NEWS

ゲーム関連の気になる情報を紹介する

次世代に贈る未来型TV

フィリップスから斬新なイタリアンデザインのTVが3月に発売される。大画面テレビに衛星放送などをつないでいては、TVゲームをつなぐのにも一苦労してしまう。そこで、このパーソナルTV「ディスカバラー」をおすすめしたい。画面は14インチだが、ゲームのモニターとして使用するのに最適な、目を保護するスモークバイザーを装備している。AV端子も付いている。予価55000円。

○カバーを開けている

○気分はパイロット

テレホンサービスあれこれ

学研が「GAKKENヤングテレホン」と題してダイヤル電話でも参加可能なテレホンサービスというより電話を利用した遊びを行っている。今回はその2本を紹介。

自分がもし、戦国時代に生まれたら、どんな武将になり、どんな一生をすごしたかを体験できるのが「戦国天下取りゲーム」。織田信長のようになれるか?

もう1本この「GAKKENヤンっぽい関西の伊賀上野ステーションでチャレンジできる。

☎0990-30-5093

そして、この「GAKKENヤングテレホン」の目玉、テレホンアドベンチャー「悪魔城への招待(アイドルバージョン)」は、アイドルたちと一緒に、悪魔を倒す冒険に出るというもの。普通のテキストアドベンチャー同様、例えば分かれ道で右へ行くなら○番を、左ならば○番を、といった具合に進みながら、見事最終目的である悪魔を倒すことができた勝利者には、もれなくアイドルグッズがプレゼントされる。さらに抽選で毎月1台、手に入れたくても入手が非常に困難な「スーパーファミコン」がプレゼントされる。

関東・横浜ステーションから送られるこのサービスの電話番号は☎0990-30-7070。いずれの番号も通話料の他に、情報料も含まれるので、スーパーファミコン欲しさに、電話代でスーパーファミコンが買えてしまう、なんてことのないように。いずれも3月31日まで。

人物図鑑

いわゆるこのギョーカイに関わる人物などを紹介するコーナー

ココナッツ・ジャパン　伊藤紀子

マーケティングアシスタント
パチ夫くんファンクラブ会長
身長　160cm 年齢　女盛り
視力　裸眼だと足元が危ない

実は私、この会社に入るまで、ファミコンをはじめテレビゲームは一切やったことがなかったのです。パチンコに至っては、現在でもやったことがありません。現在やっているのは『パチ夫くん幻の伝説』の広告と宣伝活動です。ファンクラブの入会希望者が多くて、悲鳴をあげるほど忙しいです。現在、残念ながらシングルです。どこかにパチ夫くんのように素敵な人いないかしら。

特技はエレクトーンの講師資格があるので、クビになっても大丈夫。趣味は映画鑑賞と人並みはずれた読書好きです。信条は「物事は納得のいくまでやりとげる」です。会社は女性が多く正に花園。これからもパチンコ路線をつき進んでいくつもりです。「パチンコ＝ココナッツ」と言われるようにがんばります。

⊙ゲームを研究しながら、電話もとってしまう！　ゲームは『パチ夫くん』だったりと、ウーン、才女だ

円丈の ゲームを斬る！

パソコンオタッキー落語家三遊亭円丈のパワフルコラム。今月もバッサバッサとゲームを斬りまくるぞっ！

今月のお題
前半は大名作 後半は忍耐ゲーム

今月は、3本RPGをカルークやった。パソコンのRPGが2本と、この『ラストハルマゲドン』だけが正直な話ひっかかった！　あとの2本は1時間もやんない。もう、ディスクをひっちゃぶいて食べちゃおうと思ったぐらいつまんないゲームだったネ。この『ラスマゲ』。パソコンで出たときにケッコーやった。

今回のはワシのセガレが良くやった。

やり始めたらイヤ、よく死ぬわ、5分に1回は"ヒッヒッヒッ、弱い奴らめ！"だからネ。

どーもパソコンの『ラスマゲ』とは、バランスがチョッと違うね。しかもバグだと思うけど全滅しても"ゴブリンの攻撃力が5になった。スライムの総合力が4になった"って上がるんだヨ。ホンデ、喜ばしといてから"ヒッヒッ、弱い奴らめ！"ってゲームオーバーって、そりゃないヨ。腹立つぜ。しかも聞く度に"ヒッヒッ弱い奴らめ！"って声が憎たらしくなって来る！　この声を入れた役者をシメ殺してやろうかと思う程だね。

この『ラスマゲ』は、最初メチャンコおもしろくて、そのうちだんだんしんどくなって最後は、イヤんなって止めちゃうってゲームだネ。ただPCエンジンの方は、ダンジョンが3Dから2Dになってもうチョイ判り易くなってるし、バランスも違うだろうけどネ。

どーしてシンドイかっつぅーとパーティが昼と夜とサルバンの破砕日で3パーティそれぞれ別！　3回結局同じよーにレベルUpさせなきゃいけない。これが途中からメチャつらーくなる。戻らずの塔に入るあたりから早くゲームが終わんねぇかと思う。

そして戻らずの塔を抜けたら更に別の世界があった！　ギエーッ、まだあんのかヨ！　ワシャ、正直、ここでやめた。

前半は大名作で後半ニンタイ・ゲームになる！　ここに『ラスマゲ』の宿命がある。これがPCエンジン版でどの程度、改善されているのか？ただ、レベル9あたりまでしか出来なかったから何ともいえん。しかし、今のRPGは、前半つまんなくて後半はもっとつまんなくなるっつうのが多いからネ。前半だけで終わるつもりなら絶対買いのゲーム！

ただ、このPCエンジン版の移植は手抜きやないかってトコが目立つネ。さっきの全滅してゲームオーバなのにレベルUpの表示がでるとかネ。戦闘もオートがあるけど仲間が3人ばかり眠らされて、キーを押してるのに元の通常モードになかなか戻らないのだヨ。一生懸命キーを押してるのにだヨ。それで全滅も2〜3回あった。で、なんかの弾みで戻る！　ダメだぞ。弾みじゃなく、必ず戻るようにしなくちゃ。それにロードがない。セコイ。CD-ROMの場合、リセットしてゲームに入るまで結構時間がかかるんだから当然ロードはつけなきゃ失礼！　更にセーブが1コ！　これもセコイぞ！『桃伝Ⅱ』でも大抵セーブは3コある！　1コはねエだろ。それに中マップに入る判定で、いい加減こーゆー細いトコで不親切だネ。どーもイマイチ信頼性に欠ける！

今回の『ラスマゲ』、せめてレベル17の合体まで行きたかったけど9で終わった。それがワシとしては残念でありました。ハイ。

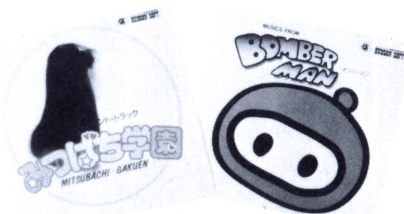
PRESENTS

当選者の発表は賞品の発送をもって換えますよ

今月のプレゼントは、SNKから「NEO・GEO」の本体から、コントローラー、カートリッジまで収納できるレンタルバッグを10名と『みつばち学園』『ボンバーマン』のCDを各10名にプレゼントしちゃいます。

あて先は「〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM PCエンジンFANプレゼント係」まで、欲しいものを1つだけはがきに書いて送ってね。

しめきりは3月15日必着ですので、遅れないように応募してね。

⊙これが、本体からなにからスッポリ入る「NEO・GEOバッグ」(SNK提供)

⊙左が『みつばち』で右が『ボンバーマン』のCD。『みつばち』の1曲目は本当にサイコー！(ハドソン提供)

AV SOFT

新作ゲームミュージックと面白いビデオを紹介！

CD

ダンジョン・マスター／迷宮の勇者たち

ビクター／発売中
CD2500円

パソコンRPGとして有名な、『ダンジョン・マスター』の世界をCD化。副題からもわかる通り、1作目の音楽を収録している。
ゲーム中同様、無音とまで言わないが、静かな感じの曲が多い。

MA・DA・RA

キング／3月5日発売
CD3300円

コナミのファミコンゲームのCD。2枚組で1枚目はオリジナルゲームサントラで、2枚目はアレンジバージョン、という構成になっている。ジャケットは、田島昭宇の描き下ろし。

STREET FIGHTERⅡ

ポニーキャニオン／3月21日発売
CD1500円

バンド名を「アルフ　ライラ」と一新して2枚組で登場。『ストリートファイターⅡ』『ファイナルファイト』『マジックソード』『U.S.ネイビー』などのオリジナルとアレンジを収録している。

E.D.F.

ポニーキャニオン／3月21日発売
CD1500円

2人同時プレイと出撃前に武器選択できることがウリのジャレコのアーケード最新シューティングゲーム『E.D.F.』のオリジナルバージョンと作曲者自身によるアレンジを収録している。

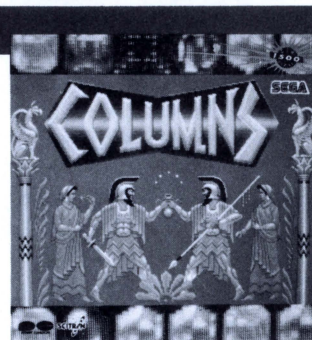
ピンクソックス　オンエア

ポリスター／発売中
CD2800円

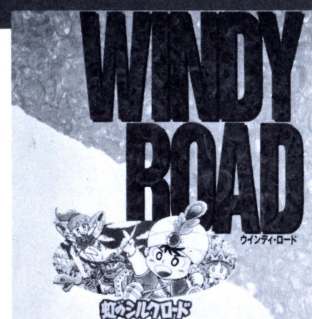
現在、5作品が発売されているオリジナル美少女ゲームの『ピンクソックス』。このCDは、タイトルにオンエアとついている通り、DJ形式のおしゃべりのあとに、曲が流れるといった構成。

コラムス・コラムスⅡ

ポニーキャニオン／発売中
CD1500円

ゲームセンターで大ヒットしたセガの人気パズルゲーム『コラムス』と、続編の『コラムスⅡ』のカップリング盤。それぞれの、オリジナルバージョンと、今回はSEエディットバージョンも収録。

虹のシルクロード

ビクター／3月6日発売
CD2500円

ファミコンソフト『虹のシルクロード』のイメージアルバム。
全11曲の中には、メドレーあり組曲あり、ボーカルもありと、てんこ盛りの内容に仕上がっている。全体的に民族調。

未来をめざして／虹のBRAND-NEW DAY

アポロン／発売中
CD930円／CT930円

フジテレビで放送されている、TVアニメ「ドラゴンクエストⅡ」のオープニングとエンディングテーマ。唄は古谷徹さんと勝生真沙子（かつきまさこ）さんという、勇者アベルと聖女ティアラ役の2人の声優が歌っている。ちなみに、ビデオの方の発売予定もあるとのこと。

NEW DISC

ポニーキャニオンから世界初のオリジナルレーザーディスクアニメ『炎の転校生』が5月21日発売。4月21日には『TVゲームの歴史ナムコ編・1』、『2』を発売。
アポロンのゲームボーイ版『ウィザードリィ～外伝1～』は5月21日に発売予定。
ポリスターのメガドライブのサードパーティの音楽を集めた『セガ・メガドライブベスト』は3月25日発売予定。東芝EMIから『ヴァリスⅢ』のCDGが3月に発売を予定している。

VIDEO

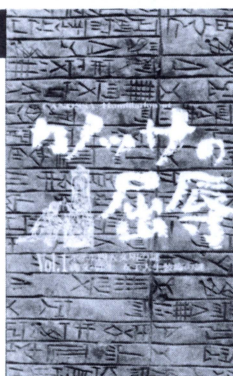
押忍!!空手部2

ポニーキャニオン／発売中
VHS50分　12154円

好評を得た前作に続いて制作されたのがこの第2弾。今回は、高木主将に憧れている女の子が大事件に巻き込まれてしまう。そして、暴走族「京神連合」が現れる！　平和な大阪の街に恐怖がおとずれる。大阪魂3代目、高木主将が大活躍するこのビデオ。男は拳で語るものじゃい。

カノッサの屈辱

ポニーキャニオン／発売中
VHS50分　8034円

フジテレビで深夜に放送されている人気歴史学風パロディ番組のビデオ化。今回は人気の高かった3作を収録。まず「ホテル四大文明の謎」。都心部のホテルをエジプト文明やメソポタミア文明にあてはめているのが面白い。そして「縄文・弥生　女子大生装飾の謎」「律令ディスコ国家の成立と文化」と興味深い講義は続く。

ジャングルウォーズ

ポニーキャニオン／発売中
VHS　レンタル専用　40分

ゲームボーイ用同名RPGをベースに、週刊少年ジャンプでおなじみのメンバーが集結したビデオ。肝心のアニメーション制作は日本アニメーションがやっている。ゲーム発売まで、まだ時間があるので、それに先がけての公開という形。主題歌&声優として「チサタロー」こと横山智佐が出演する他、スタッフもアニメに登場する。

コレクターの独り言

今月から、このコーナーの担当をすることになった(と、言うよりも、なってしまった)。で、僕が誰かというと、12月号の付録に載っている"大槻ケンシロー"というのが僕です！　このありがたい名は、前任の金田一技枝さんに付けてもらいました。今後よろしくお願いします。

別にコレクターではないので、タイトルも変えたいし、こんなことについて、講釈をたれてほしい、なんてはがきも募集しちゃいます。特にカワイイ女の子からのお便りを受け付けます。あとOOがこんなことしたら俺はもうダメ。例えば中山忍ちゃんが三つ編みに白い帽子でニッコリと微笑んだらSGとGTを買ってやる。や、ナムコが『ドラゴンセイバー』を出してくれたら例えSGでも買ってしまう。などのこだわりのお便りを。
(大槻ケンシローより新ネームでウハウハなしのぶなかやマニア)

BOOKS

絶対損はさせない、良質の本をどんどんお知らせする。

あのひと

飛鳥新社／発売中
ビートたけし／1030円

本業のお笑いの他にも多才な芸人ビートたけしの自伝的ともいえる5つの話からなる短編小説。タイトルの「あのひと」とは、ビートたけし自身のことで、自分を弟子の立場に置き換えて書いている。

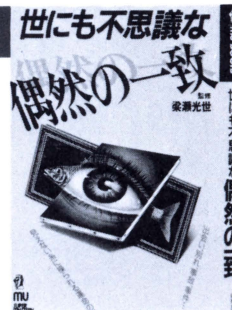
ピアニシモ

集英社／発売中
辻仁成／880円

ロックバンド「エコーズ」の辻仁成(じんせい)が本名の「ひとなり」として、書いた半自伝的の小説。孤独な少年が、誰に助けを求めていいかわからない、越えられない壁を乗り越えるまでを書いたもの。

世にも不思議な偶然の一致

学研／発売中
梁瀬光世／830円

身近に起こる、「こんな偶然あるのかねぇ。」という、不可思議な話を集めた本。イギリスで起こった車の正面衝突事故で、お互いの運転手の名前が同姓同名だった、などの、まさに偶然の一致を集めた本。

VOW

JICC出版局／発売中
月刊宝島編集部／830円

雑誌「宝島」の人気コーナー「VOW」に寄せられた、街で見つけた変なものを集めた本。歯医者の名前が、スヴァラ歯科(すばらしか)など笑える、おすすめな1冊。

Mr.マリック　超魔術の嘘

株式会社データハウス／発売中
ゆうむはじめ／980円

90年の上半期にブームを巻き起こした、Mr.マリックの超魔術をあばく本。
おなじみのコインにたばこを通すマジックや数字当てなどを詳しく解説。

※価格はすべて税別です。

GAMER'S MAP COLLECTION

ゲーマーに役立つ様々な街のマップを載せていくコーナー

第9回　大阪・日本橋・恵美須町編

今回紹介するのは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブのゲーム3巨頭がヒットしはじめた頃から、よく行くようになった、大阪の日本橋は恵美須町。

ゲーム機やソフト、周辺機器を買うなら、ここに限ります。大阪に近い人、絶対行ってください。

JRか阪急、阪神線で梅田(JRは大阪)駅へ。そこから、地下鉄の御堂筋線で動物園前という駅まで行く。そして、境筋線に乗り換えて恵美須町であります。出口は2つあるので、間違えないように。改札を出て、すぐ目の前に階段がある方(北口)です。出たらすぐに、右か左に決めましょう。

(兵庫県／TON TON・17歳)

1そふぱる

本店は、1Fがないので、よく見落としがちになるけど、サ店の上なのですぐにわかります。新品、中古とも非常に安く、古いゲームを探すこともできます。恵美須町へ来たら、まずココへ来るべきですよ。休みの日はセールも、やります。買い取りもしてくれるが最低でも身分証明書は持っていくこと。(あと、印鑑も)

2スタンバイ

駅の北口を出て、左へ行きます。ものの10秒ほどで、見つけることができます。ソフトの箱なんかが、いっぱいまとめて吊ってあるので、「これ、〇〇。」と言えば、出してくれます。古いソフトは奥の方へ行くとあります。ただし、売り切れに注意／　古いものでも、人気があれば売れてしまいます。ヒューマンの『ファイヤープロレスリング』も、常に在庫があるくらいでしたので、そんなことはないと思いますが…。

3ソフマップ

まず、その大規模さにおどろくでしょう。店の前に、大っきな台、カゴ。その中にしきつめられたソフトの量、種類、あと安さ／　再販のソフトも必ずといっていいほど手に入ります。何よりも目玉なのが、ジャンケンバトル。思わずうたぐってしまうほど安い。PCエンジン本体999円、PC98フルセット99999円などです。ただし、1台限りなど。(PCエンジン本体は、これで、手に入れた。)

一番メジャーだと思います。

4ぽち

ソフマップと同じ廊下を2mほど進むとあります。

できたばかりらしく、PCエンジンは、さほど扱っていないようですが、デパート並はあります。SG対応ソフトが安かったりとさまざまですが、安いのは他もいっしょ。CDの買い取りもやっているようです。

ソフマップに行くときは、こちらも、寄ってみてはいかが？　わりとマイナーです。ちなみに営業時間は、AM11：00からPM7：00で、年中無休です。

その他の取りあつかい店

その他の店はテクノランドや、上新電気など、数えたら、まだまだあります。テクノランドは、少し前(と、言っても1990年)に出たソフト(新品のみ)が、とても安く、例えば『奇々怪界』『シティーハンター』が1942円(税別)。『スーパーアルバトロス』『ドラゴンスピリット』『ワールドコート』なども、同じ値段。

他もとても安いので、1つの目安にしてください。

キミの街のMAP募集

自分の住んでいる街や何度も行ったことのある街のゲーム情報を取材して、投稿しよう。ゲーセン、おもちゃ屋、中古ショップなどゲームに関する情報をマップに描き込みそれぞれを詳しく解説した文章と共に送って欲しい。採用者には原稿料1万円だ。

2月号読者アンケート当選者発表(敬称略)

ダウンロード2

宮城／佐藤恭一・21歳
秋田／小野智則・13歳
／斉藤孝二・16歳
福島／佐藤幸一・16歳
／田中香・16歳
東京／伊東洋晃・21歳
／白井純明・20歳
神奈川／赤松孝彦・15歳
／小田島由恵・10歳
／安井浩一・13歳
石川／中村彩人・15歳
福井／藤村弘明・16歳
静岡／森健一郎・18歳
滋賀／藤井武・13歳
大阪／塩野敦史・18歳
／藤井丈司・19歳
兵庫／沢田徹・17歳
／福島悟・15歳
山口／明石修一・22歳
熊本／野田新一・16歳

イースIII ワンダラーズフロムイース

北海道／伊東卓也・21歳
岩手／穂高武・16歳
栃木／稲毛弘典・17歳
埼玉／神代喜雄・14歳
千葉／末盛明久・14歳
神奈川／小山美苗・20歳
／塩津麻生・?歳
新潟／渡辺秀樹・24歳
岐阜／水野直輝・14歳
愛知／天野敏・13歳
福井／小林優治・16歳
大阪／中野知也・14歳
兵庫／田中歩・17歳
鳥取／河上保・17歳
岡山／片岡吾郎・18歳
／鶴宗貞夫・21歳
山口／河村孝一・17歳
／佐々木誠・17歳
福岡／棚町亨幸・13歳
熊本／三原聡・15歳

S. C. I.

北海道／鈴木弘志・17歳
／福岡成幸・14歳
宮城／佐藤玲・14歳
／杉山誠・17歳
山形／池田敏和・12歳
栃木／宮政明・12歳
／山館康幸・21歳
埼玉／寺島康雄・17歳
千葉／大西誠・15歳
／山口真也・12歳
／横山雄介・14歳
東京／中沢卓也・13歳
石川／寺西祐二・12歳
大阪／安藤昭二・13歳
／大西順一・18歳
／藤野直樹・13歳
兵庫／渡辺章人・22歳
岡山／滝元直樹・12歳
広島／今井健太・14歳
愛媛／大西貴夫・14歳

マンホール

北海道／和泉譲・20歳
山形／吉田享年・27歳
福島／川崎誠一・23歳
栃木／石岡隆一・13歳
埼玉／高橋信雄・17歳
／門井幸夫・20歳
神奈川／石川博文・28歳
長野／田中雪江・16歳
新潟／坂上雅美・20歳
岐阜／足立龍司・12歳
静岡／平岡功臣・17歳
愛知／飯星智久・16歳
兵庫／松原正男・15歳
京都／藤岡貞夫・15歳
大阪／倉崎隆二・19歳
／宮下香織・16歳
／西口修司・12歳
鳥取／潮慶一・16歳
熊本／丸永開久・17歳
宮崎／伊地知康嗣・18歳

ガルクライト　TDF2

福島／佐久間重男・30歳
茨城／渡辺和則・16歳
栃木／小室英一・12歳
千葉／高橋友昭・13歳
／包国信生・21歳
東京／新保篤史・15歳
／松下哲夫・28歳
神奈川／長野泰幸・17歳
／瀧本修久・15歳
山梨／石原映治・16歳
長野／横矢忠明・25歳
石川／浜村真哉・12歳
静岡／中村仁・17歳
愛知／太田邦彦・23歳
大阪／松本尚也・20歳
広島／海部泰視・16歳
／西村郁司・18歳
／村上慎也・14歳
佐賀／宮崎政和・14歳
宮崎／山口健一・18歳

マスターオブモンスターズ

北海道／豊田宏・15歳
宮城／畠山真一郎・17歳
秋田／石井貴彦・14歳
茨城／高崎聡・17歳
／沼田寿博・18歳
千葉／神戸一男・18歳
／鈴木裕幸・22歳
／元田仁史・17歳
東京／長谷川禎宏・17歳
神奈川／半沢義博・15歳
／平出達郎・18歳
福井／堀陽一・14歳
愛知／壁谷亮・17歳
兵庫／永岡稔憲・12歳
／西本一仁・17歳
山口／小林健志・21歳
徳島／辻内孝一・19歳
／西川貞広・17歳
愛媛／熊谷聡吉・17歳
福岡／安井好之・19歳

読者の声 ユーザーサイド

おいらのゲーム評

ゲームのみならず、PCエンジン全般への読者の批評の場

アウトラン

厳しい批評の多い、アーケードからの移植ゲーム

評価の仕方がある

「PC版は出来がいいぞ」という人は、まずいないと思う。確かにアーケード版に比べれば雲泥の差であった。何点か挙げてみると、第一に「サウンド」。とにかく「マジカルサウンドシャワー」「パッシングブリーズ」はひどい出来で、PC版では無理だったのではないかと思われるほど。原曲(アーケード版)の音源(FM音源)に、PCエンジンの内蔵音源(PSG音源)が太刀打ちできるはずもないので、この結果は考えるだけ無駄だったかもしれない。第2に「グラフィック」。「グラフィックの強化のために、発売が1年延びました」と某雑誌で書いてあった。なるほど。確かに1年前のものと比べれば格段に良くはなっていることに間違いない。だが、お世辞にも"良いグラフィック"とは言いがたい。

その他にもいろいろと、挙げればきりがないほど、アーケードよりも劣った点がでてくる。だが、本当にひどいできだったのだろうか?

最近の「おいらのゲーム評」を読むと、NECアベニューへの非難文といえるような内容のものばかりが目につきます。その人たちのほとんどの批評は、アーケード版との比較によってのものでした。まず、その人たちにいいたい。アーケード用にはアーケード用の、家庭用には家庭用の評価の仕方があるっていうことを/ 音楽にしろ、グラフィックにしろ、確かにアーケード版と比べるとしたら、ハード自体が劣っているだから、劣った点がでてくるのは仕方がないではないか。だから、私はこのような移植ゲームに対しては、まずそのゲームの出来自体を考えることにしている。

では、『アウトラン』を家庭用ゲーム機としての、私の評価を述べさせてもらう。とにかく、私がこのゲームを評価する点。それは、このゲーム独特の世界観(雰囲気)です。「ゲーム機で出来る限界に近づいた」なんて技術論より、まず、このゲーム独特の"走る楽しさ"を味わってもらいたい。レースではあるが、レースというよりは、マラソンといった感じかな。今までのカーレースではあじわえなかったものが味わえます。気軽に走りながら、様々な土地を見ていく…。いままでのクルマのゲームとまったく異なったコンセプトをもったゲームだと思います。

(新潟県/中村哲也・18歳)

移植するには古い

私はゲームの評価に、音楽やグラフィックはよほど悪くなければ対象としていない。ゲーム性が問題で、飾っているものを評価してもしょうがないと思うからです。

さて、この『アウトラン』だが、はっきりいってマンネリゲームである。使い古されたゲームシステムは、もう古典的とも思える。目新しい点はなにもない。でも…。なるほど、このゲームはアーケードではかなり前に発表されたもので、いまでは目新しいものではなくなっているわけだ。あまり、アーケードに出向かない私にとって、「古くさいゲーム」といった印象しか持てなかったのは、そういうことだったのだ。

ゲームをはじめてみると、曲が3種類あり、自分で選べるようになっている。音質は…どうでもいいとして、曲はいい。どれもゲーム中の雰囲気にはピッタリである。適当にえらんでスタート。

う〜ん、広い道路。走りやすい。ギアは2速しかないので、発進時以外にはいじる必要がない。

そのうち標識が出てきた。カーブにさしかかりブレーキ…。なにこれ、ブレーキングに重要性がない。なんなく1面をクリアし、最初のチェックポイントへ。分岐点の選ばせ方は面白かった。ここで、右を選ぶ。そして、チェックポイント通過。

なんと、今度のコースにはアップダウンがある/ なかなか登っていく感覚がいい。でも、これって坂の頂点だけをはしっているような…。つまり、ある程度の坂なら、先が(上が)見えるハズなのに見えないのはなぜ? 下りはちょっと見えるだけだし…。坂道の恐怖というのは視界以外にもあるだろうし、その視界ですらつまらない。

他のルートを選んでも特に変化なし。砂漠だろうと、海辺だろうと、山だろうと、ちゃんと舗装された道路を他車を避けながら走るだけ。そのうちに、いつのまにかゴール・イン…。

これじゃあ、環境ソフトではないか/ 他の方々の評価をみると、「音」だの「グラフィック」だのに文句がでてるが、こんなのゲーム的につまらない/ 別にNECアベニューのプログラマーが悪いわけじゃない/ もっとも、「音」や「グラフィック」が悪いという方々は、アーケード版と比べていっているのだから、NECアベニューに責任があるのだろうけど…。

しかし、アベニューはよくもこんな古いゲームをだしてくれる。移植希望が多くても、どんなにアーケードで有名でも、アーケード版を知らない人にとっては初めてみるゲームでしかないことに変わりはない/ もう古いですよ、これ。移植するなら、タイムリーにいかなくてはね。

聞くところによるとこれは体感ゲームだったらしいし、筐体なしでやるゲームではないのでは?

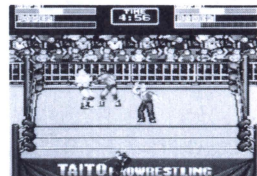
(東京都/クライシ君・25歳)

★筐体がなくては楽しめないゲームだという御意見でした。

チャンピオンレスラー

方向キーの操作がポイントのプロレスゲーム

期待していた

私はこのゲームに非常に期待していた。しかし、このゲームはものの見事にハズしてくれた。アーケード版と違いすぎるのだ。ハードの差があるということを含めての評価である。グラフィックは何とも思わないが、キャラにはある。少し小さくなっているのは仕方がないとして、キャラたちの体型がほとんどいっしょなのには少々ガッカリした。全キャラクタそれぞれに個性があるはずなのに、それ

がキャラのグラフィックに生かされていないのだ。ここまではともかく、アーケード版では技が決まりやすかったのがPC版では決まりにくいのと、普通のサウンドはともかく、「ワン／　ツー／　スリー／」のカウントが音だけっていうのはないでしょう？　負けたときのグラフィックも、アーケード版とくらべて寂しすぎる(アーケード版はいかにもって感じだった)。ゲームのテンポも悪いし。まあ、どれもアーケード版を知らなければ関係ないけど。私としては、タイトーにもCD-ROM²に参入してもらいたい。CD-ROM²で『チャンピオンレスラー』がでるなら、きっといいものが出来ると思う。あの負けたときのグラフィックも出るだろうし、8選手のテーマソングも入れられただろう。

とにかく、タイトーにはがんばってもらいたい。

(長崎県／タカサキ　コウタロウ・16歳)

★アーケード版を同じものを求めているという意見でした。

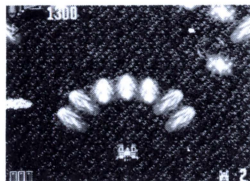
熱くなれます！

熱くなれます／　やっぱりプロレスはゲームとはいえ、熱くなれなくてはいけないのです／　このゲームを買い、すぐにジョイスティックを買いました。もちろん2台です。友人(これまたプロレス好きの)が遊びにくるたびに、2人で汗を流しながらやってます。一つの技がでるたびに、その技の名を連呼して、隣近所に迷惑をかけつつもやっています。最初に言った通り、プロレスは熱くなれなければダメです。その点で、今までで たプロレスゲームは物足りなかった。でも、このゲームは違う。熱中する要素のなかには、やっぱりゲームに合った操作性というものがあるんですね(飛行機のゲームを、本物の操縦桿のようなジョイスティックでやると盛り上がるように)。これからはこのゲームのように、ゲームに合った操作というものを重視してもらいたい。

(茨城県／ジャストミート五葉・17歳)

オーバーライド

パワーアップ型の縦スクロールシューティング

初心者向けである

久々に出た、初心者向けシューティングゲーム。とは言っても、ちゃんと上級者でも楽しめるという、ハッキリ言っていいゲームだと思う。というのは、ダメージ制を採用しているゲームというのは死ににくいので普通、死んだらゲームが一度中断して少し前に戻されるということが多々あるが、このゲームはダメージ制であるにもかかわらず死んでもそのままゲームが続行するので、初めてやっても残機さえあれば少しずつズルズルと進めてしまうというワケ。ボスキャラとの対決にしたって必勝法が分からなくても突っ込んで弾を当てるなんていうことも出来るし、それがイヤな人はパターンを考えればいいし。思わぬ所からいきなり弾が飛んで来たりするのでダメージ制を採用したのは仕方がないというのも分かるが、そのおかげで初心者は初心者なりに、上級者は上級者なりに楽しめるというものになっているわけです。

純粋なシューティングゲームとして見ても爽快感があふれてるし、これはシューティングファンにはお勧めのゲームです。

(神奈川県／猿なりきん・17歳)

もったいない

このゲームに、久々に〝アイデア〟というものを見たような気がします。それはあの〝溜め打ち〟の操作法です。まあ、あの〝溜め打ち〟が全滅弾のかわりになっていなかったら(やたらデッカイだけの弾がでたりとかね)、こうは思わなかったでしょうけど。

ボタンを押していないときに〝溜める〟というのは、ボタンが2つしかないPCのパッドに、〝スピード調整〟〝攻撃〟〝溜打ち〟という3つの要素をすんなりと取り入れさせてます。また、この〝溜め打ち〟の機能は連射機能を生かしたものにもなっています(やはり、連射パッドを持っていないひとのためにもこの機能はつけなければダメでしょう)。

もし〝スピード調整〟〝溜め打ち〟のどちらかでもセレクトボタンを使っていたら、なんの変哲のないシューティングにしかみえなかったでしょうね。惜しいといえるのは、スピード調整機能。調整するたびに、バックファイアで敵を攻撃できるのはいいのですが、肝心のスピード調整がゲームの中に生かされていない。自分の手で調整できるなら、「あの地点は〝スピード2〟では吸い込まれるから…」や「狭いところでの後ろからの敵に対抗するには…」などのような〝スピードを調整できる〟というだけで終わらせないでほしかった。

これからはシューティングも演出が大事になってくるだろうから、その演出を生かしたゲームを作ってほしい。そして、それ以上にアイデア満載のものを作ってほしいです。ちなみに、ゲーム内容はよくあるシューティングでした…もったいないよなぁ。

(東京都／デザイナー志望・20歳)

★よくあるシステムでも、演出次第で良くなるというわけですか？

S.C.I.

体当たりと拳銃で犯人を捕まえるカーアクション

使い回しでは？

PCエンジンの限界を見たような気がするソフト。『タイトーチェイスH.Q.』で「なにこれ？」とか思ったけど、さすがにあれからかなり経ってるからプログラムテクニックも向上しているかと思えば、同じプログラムの使い回しですか？　ただ弾が撃てるようになったのと、敵キャラクタが多彩になっただけじゃないですか。アーケードでの人気を期待して商売をしようったって甘い考えです。

(愛知県／れべっか・20歳)

裏切ってくれた

豪快なゲームという印象を私はこのゲームにもっていた。だが、見事に裏切ってくれた。

クルマを走らせ、犯人を追う。やたらとジャマなザコたちを、「よっしゃー、ぶちかましたる／」と拳銃を抜いたところ…なんと全然効いていない。「け、拳銃ってなに？」と思いながら、何度もクラッシュ／　遠ざかる犯人のクルマに何度イライラしたことか…。

やっと犯人のクルマに追いつき、受け取ったバズーカを…。なんか迫力がない…。バズーカと言うくらいだから、一撃で吹っ飛んでもいいんじゃないの？　体当たりをかましながら、拳銃を撃つ。ああ、砕け散るクルマの破片に迫力がない。やっとの思いで犯人を捕まえたときは、豪快というよりも迫り来るタイムリミットにおどおどしていた…。

あまりドライブテクニックもいらないし、拳銃の意味もなかったのもちょっと残念。ただ走るのではなく、何らかの工夫(例えば、道でないところを走ったりとか)が欲しかった。刑事と犯人の追いかけっこというなら、近道ができたりとか、犯人のクルマがもの陰に隠れていて通り過ぎてしまうとかの変化がほしかった。

ただ走っていて、しばらく事故にあわないでいればいいなんてのに、面白味なんてものはないのでは？

(青森県／ぽんず91・15歳)

らんま1/2

熱狂的なファンが多いカンフーアクション

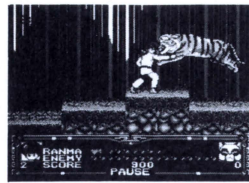
超お買い得である

グラフィックは凄い。さすがNCSのメンバーがハドソンに弟子入りしていたというだけはある。CD-ROM²の技術としては最高レベルにあると思う。エンディングでは途中で「砂の嵐」になる演出があるが、実はそこでデータをロードしているなど、凄いの一言。アニメーションなどはデータをすごく使うのでロードの回数が増えるのは仕方ないことだが、それをいかに回数を減らしてプレイヤーをイラつかせないかというのが最大のポイントだと思う。あの名作『みつばち学園』とタメを張るアニメーションをしておきながらアクションゲームまでできちゃうなんて、超お買い得ソフトだぁー。ただし、アクションゲームをしたくて買う人は期待しないように。

(千葉県/ううちゃん・17歳)

アクションなの?

「アクション…。そうなのかぁ、アクションなのか…」私の心に、一陣の風が吹き荒れました。私は、私はアクションが超苦手なのです／　ああ「る～みっくわーるど」が遠ざかる／　私の大好きなキャラたちに会えない／　乱馬(らんま)が、あかねちゃんが、良牙様(Pちゃん)が、九能先輩が、シャンプーが、おやじ様(玄馬のことです)が、早雲殿が、コロンが…。ああ、遠ざかっていく…。とりあえずは手に入れた『らんま1/2』だったけど仕方がない。不本意ながらも、アクション超得意の弟にすがったのでした。

ゲームが始まり、おなじみのテーマソングが流れる。う～ん、やはりこうでなくっちゃ。さすがはCD-ROM²様々である。そして、聞き惚れているところにビジュアルが／　なんとTVの第1話と同じシーンが…／　もう感激しっぱなし／　「姉ちゃん、もういいだろぉ」の弟の声を無視し、3度程デモを堪能しました。

浸ってきたぁ～、浸ってきたぁ～、『らんま』に浸ってきたぁ／　心の叫びを押し出すように、ランボタン／

う～ん、動く動く／　「る～みっくわーるど」が再現されている。喋りまくっているよー／　懐かしさがこみあげるなんてもんじゃない。そのまんまじゃないですか／　弟を脇にどかして、じっくりと画面を見る。いい、実にいい。

これまたさんざん堪能し、ゲームが始まった。

「んじゃ、敏明(仮名)。クリアしてよ」

しゃくに触るが、私は全くアクション、シューティングが苦手。見ているしかないのですが、その反面(?)、弟は妙に上手い／　どんなアクション＆シューティングも、2日あれば終わらせてしまうほど。

「さてさて、次のビジュアルはまだかなぁ」と、待っている。

「ほい、姉ちゃん」

「うんうん、さすがだねぇ」

またまた堪能しきって、弟に。

「ほら、姉ちゃん」

「おみごと／　どれどれ」

更に更に堪能して、弟に…とまあ、繰り返した後、あっけなくエンディング。ゲームを(弟が)やりはじめて、3～4時間で終わってしまいました…。

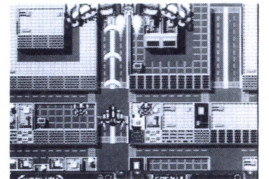
エンディングが始まる、これまた私を歓喜させることばかり。ああ、満足…とは思えない。ん?　なんか損したような?　そんな気分を味わったのは、自分でプレイしなかったからなのかな?　まあ、その後私も遊びましたけど、難しくて難しくて…。ちょっと、評価はできません。で、弟にやり具合を聞いたところ、キャラクタが実に自由に動いてくれるので、楽しかったとのこと。ビジュアルの評価はちょっと顔が歪んでいたりするけど、そこはアニメーションと、声でカバーしていたので良しとして…。まあ、総合的に○というところでしょう。でも、パート8のストーリーはちょっと不満がのこりましたど…ね。まあ、いっかあ。

(東京都

／それでも、らんま♡子・18歳)

★漫画家、高橋留美子さんにかかわる全てが好き／　と彼女のハガキには書きまくってあります。文面からも熱気が伝わってきますね。弟さん、がんばってお姉さんをサポートしてあげてくださいね。しかし〝弟〟という立場は損なものです。お姉さん、早く自立しましょうね。

バーニングエンジェル

美人姉妹が主人公のシューティングゲーム

2人でやっても

最近のシューティングゲームにつきものなのは、かわいい女の子と高難易度。必死にやってもエンディングが見れないのはなぜ?「1人用でダメなら…」と、友人を呼んでの数時間。どうしても、ダメ。しかも、今度は1人用よりも先にいかない／　合体はカッコイイし、なかなか爽快でいいのだけれど、2人のうち、どちらかが死んでしまうとゲームオーバーというのがひどい。シナリオ上、仕方がないことだとは思うのですがねぇ。これでは、下手な奴とゲームするくらいなら1人でやった方が先に進める。

ゲーム自体は必勝法がみつからないくらいパターンのないゲームだし、女の子のグラフィックの数は少ないし…。やはりこの手のゲームは女の子のグラフィックでカバーできるところがいっぱいあると思うんですけどあの程度の数ではねぇ…。最近になって、CD-ROM²を使っての続編が期待されるようになっているけど、このゲームこそ、続編をCD-ROM²でだすべきではないのでしょうか。

(神奈川県／しくしきぴー・23歳)

全然変わらない／

オープニングのアニメーションに、まず驚いた。はやりの美少女が、姉妹というかたちで3人も…。「こいつはがんばって、終わらせなくては…」と思い、さっそくゲームを始めた…と、途端にあっけなく死んでしまった。女の子が主人公のナンパなゲームとは違うことに気付いたのは、数十分後の1面クリアの時であった。

念願のビジュアルシーンは感動モノであった。そして、さらなる苦労のすえに、2面もクリア／　ビジュアルシーンは同じものだった。新たな決意で3面もクリア／　だが…同じヤツしかでないじゃないか／　先に進んでもこんな調子なのかと思うと力も出ない。

だが、なんとか5面はクリアした。おお、新しいビジュアルだ。5面からはビジュアルが変わる／　私はあらたなる決意で、全面クリアを目指す。「よーし／　これからだ」と。でも、6面のビジュアルが5面のものと同じことに気づき、力尽きた。

わたしはそれ以上先に進めなかったのでわからなかったが、あのつらいシューティングをクリアするのは、すべてビジュアル見たさのため／　それなのに…なんで、ビジュアルは全然変わらない／　変わらないならせめて、もう少し難易度を下げてゲーム自体を楽しめるようにして欲しかった。なにしろこのゲーム、楽しむどころではないほどの超難易度なのだ。

ああ、美人三姉妹の幸福はくるのか?　私はダウンしかけている。

(東京都／オタッキー・19歳)

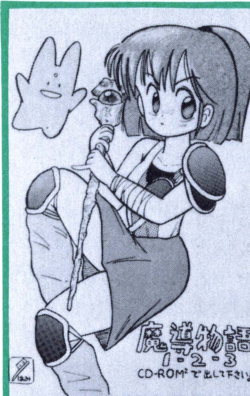
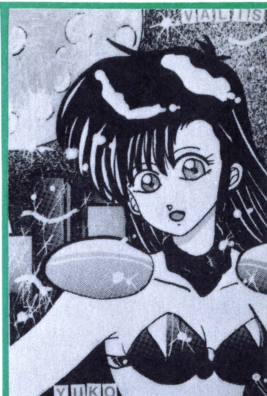
★2通とも同様の御意見でした。

みんなのイラスト

カラーで描いてもいいけど、白黒になっちゃいますよ

今月の化！賞

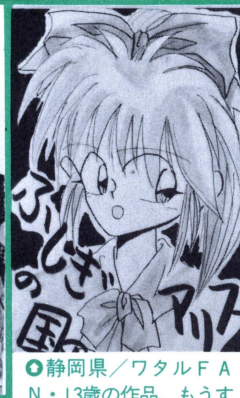
東京都／宮城霧夢 20歳の作品

髪をたくしあげるその姿、悩ましげな真っ赤(と思われる)な唇、その目線…。あぁ、ゾクゾクする！ お子様にはない魅力です

兵庫県／はみがきしんぢ・18歳の作品。杖を持つのに、なぜ小指をたてるのか？

岡山県／馬花月竜児・14歳の作品。月が大きいなぁ。優子に会いにきたのか？

愛知県／ねむいよXYZ・H・15歳の作品。仲間の思い出に涙する女神です

福島県／ASUMI TACHIBANA・？歳の作品。まるで、ハーレム!!

栃木県／秋海べるの・？歳の作品。常連さんの復活です。いままでどうしたの？ 受験かな？

埼玉県／かやかや・15歳の作品。もう少しで会えるね

静岡県／ワタルFAN・13歳の作品。もうすぐ14歳だって。

東京都／寺田明弘・22歳の作品。彼女の健気なところが好きなんだって

富山県／大島順子・18歳の作品。最近、発売間近なこともあって、人気上昇中のキャピコです

京都府／ブレンド・？歳の作品。「Ⅰ」も出して欲しいと希望してます

宮崎県／種和桂生・？歳の作品。荒い線で、優しくワルキューレを描いてます

名古屋県／ナムコナミ・21歳の作品。キラリと光る目がカッコイイ

今月の総評

美少女が、いちばん幅を効かせるこのコーナーに、色っぽいお姉様が…。『ソルビアンカ』のフェブお姉様であります。白黒で分からないけど、きっと真っ赤なリップで男を魅了しているんだろうなあ。美女と美少女の違いはお化粧にあるのかな。今月は「化！賞」です。

自慢の攻略法

自分で発見、開発した攻略法を世の中に広めてみよう

F-1 CIRCUS

まず、タイヤは全レースQタイヤを選ぶ。ウィングは30度、サスペンションはSOFT、ブレーキはNORMALに。ギアは市街地ではS.LOW、その他のほとんどのコースではHIGHを選ぶ。この方法だと市街地で、ほとんどノーブレーキで走れ、専用サーキットでは予選タイムと同等のタイムで走ることが出来る。

後はぶつからないようにすることと、砂地にはみださないようにすれば、タイヤを最後までもたせて完走出来ます。

（広島県／小川芳明・26歳）

チャンピオンレスラー

コンピュータを、相手に簡単に勝つ方法。まず、レスラーはコブラ・ブラッディー・ジョーを選ぶ。ゴングが鳴り、試合が始まったら速攻でダイビングボディプレス。繰り返し技をかけ、ある程度ダメージをあたえた後、ファイアアタックで相手をダウンさせる。ダウンしているスキに、ボストンクラブをかければすぐにギブアップ／

（大阪府／行平篤司・12歳）

質問に答えますぜ

不思議にかんじてること、納得いかないことをぶつけよう

Q 最近、新作カレンダーを見ていて両対応というソフトが目についたのですが、『大魔界村』や『グランゾート』は両対応にすることができるのでしょうか？

（愛知県／孫悟空・13歳）

A できません。SG専用ソフトは、SGの機能を最大限に利用したプログラムがされており、SG以外では動きません。また、両対応ソフトというのは、PC、SGの両方で遊べるけれど、SGで遊ぶときには、チラツキが少ないなどのメリットがあるソフトのことをいいます。

Q 『天の声2』がなく、『桃伝II』ができないと嘆いていた僕に、友だちがインターフェイスユニットにセーブできると教えてくれました。でも、Huカードのゲームのセーブはどうすれば出来るのかがわかりません。教えてください。

（島根県／レジオナル・10歳）

A システムカードのかわりに、バックアップのできるゲーム（キミなら『桃伝II』ね）をさしこんで、ゲームをはじめるだけ。セーブすれば、ちゃんとインターフェイスユニットに記録されるよ。これで『桃伝II』が楽しめる。

ザ・なんでもベスト10

なんでもかんでもベスト10にして笑おうというコーナー

★今月のテーマは「入学祝いに彼女（彼）から何をもらいたい？　ベスト10」だ。予想通り、スケベなものが多かった。でも、そんな中で女の子から1通だけまともなものが。3位から行ってみましょうか。

（千葉県／みっちゃんの作品）

第3位　花束
第2位　思い出
第1位　「彼がくれるのなら、なんでも…」

★う〜ん、青春してるねぇ。おじさん、なんだか懐かしいよ。

さて次の作品だが、これって入学祝いとは全然関係ない内容なんだよね。まあ、いいけど。

（東京都／Oops3の作品）

第3位　白いPCエンジン
第2位　SG専用『ストライダー飛竜』
第1位　現金、1億円

★なんか1位だけが、妙に虚しいねぇ。切実な願いではあるんだろうけど。次はテーマ外の作品。「SGを買ってみて一言ベスト10」を5位から。

（名古屋県／筒井英次郎の作品）

第5位　うわ〜、ソフトが高い／
第4位　うわ〜、『大魔界村』しかない／
第3位　うわ〜、『飛竜』まで／
第2位　うわ〜、金返せ／
第1位　うわ〜、だまされた／

★怒ってます。悲惨です。でも次はもっと悲惨です。「気になることベスト10」を3位から。

（岡山県／小川亮人の作品）

第3位　俺の作品が載らないこと
第2位　イラクの戦争
第1位　親父の不倫の相手

★親父がいなくても、PCエンジンFANがあるさ／　なぐさめにならんね、こりゃ。精一杯、生きろ／

今月は悲惨なものばかりでした。いちおうお笑いのコーナーなので楽しく笑えるものをヨロシク。まぁ、なんでもいいわけなんだけど。

今月の読者さんいらっしゃい

担当者が変わってもまた女性に電話をかけてしまうのはご愛きょう。兵庫県の山田敬子さん・26歳。

編　えっと、好きなゲームは何ですか？
山　『メルヘンメイズ』と『ワルキューレの伝説』かな？
編　キャラクタもの？
山　そういうワケでもないんですけど、ファミコンで出てる□□ちゃんシリーズとかが、CD-ROMででたら、いいのになぁ。
編　はぁ…（困）。
山　あと『はにいいんざすかい』かな（バックで赤ちゃんの泣き声が…）。
編　赤ちゃん…ですか？
山　ええ。ほっぽらかしてゲームに熱中してます（笑）。
編　はぁ…（苦笑）。

手紙を募集してまっせ

編集部では読者の方々の意見を募集しています。

●ゲームに対するお褒めの言葉、不満いっぱいの罵詈雑言などメーカーの目を気にせず、ガンガン述べてくれた意見を紹介していく「おいらのゲーム評」。

●自分の自慢できる攻略法を、どうだぁまいったか／　という感じで紹介する自画自賛のコーナーの「自慢の攻略法」。目立ちたがり屋の人にはうってつけ。

●ハイスコア、好きなキャラ・嫌いなキャラ、ノリのいいゲームミュージックなど、なんでもベスト10にしてしまう「ザ・なんでもベスト10」。6月号のテーマは『雨の降る日は何をする？』です。テーマからはずれた作品でもOKです。

●もちろんイラストや4コマまんがも募集します。

それぞれのテーマの係まで住所、氏名、年齢、学年（職業）を明記して右の宛先まで送ってください。

〒105
東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCEngine FAN 編集部
○○○○係

PC ENGINE

最新データBANK

WEEKLY BEST 10

1月に発売されたソフトは若干少なめで、これというビッグタイトルもなかった。そのためか、チャートの多くは12月に発売されたソフトが占め、その間を縫うように再販された人気ゲームがランクインしてきている。春まで目立った動きはないかな。

12月31日〜1月27日発売の新作

1／8(火)オーバーライド
1／18(金)ジャッキーチェン
1／18(金)カダッシュ
1／25(金)S.C.I.
1／25(金)ガルクライト
TDF2

12／31〜1／6

前週	順位	タイトル / データ / コメント
前週1	1	**桃太郎伝説II** ハドソン／'90年12月22日発売／RPG／7200円 年を越しても『桃太郎伝説II』は1位をキープ。相変わらずの売り上げ
前週2	2	**ボンバーマン** ハドソン／'90年12月7日発売／アクション／5300円 先週と同じく2位。なかなかの健闘ぶり
前週7	3	**桃太郎活劇** ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6500円 先週までは不調だったが、3位に復活した
前週6	4	**アウトラン** NECアベニュー／'90年12月21日発売／レース／7200円
前週3	5	**バスティール** CD・ヒューマン/'90年12月20日発売/シミュレーション/6500円
前週12	6	**フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90** ヒューマン／'90年4月20日発売／サッカー／5500円
前週5	7	**らんま½** CD・NCS／'90年12月7日発売／アクション／6800円
前週15	8	**ラストハルマゲドン** CD・ブレイン・グレイ／'90年8月31日発売／RPG／7500円
前週9	9	**チャンピオンレスラー** タイトー／'90年12月14日発売／プロレス／6600円
前週4	10	**F-1 CIRCUS** 日本物産／'90年9月14日発売／レース／6900円

1／7〜1／13

前週	順位	タイトル / データ / コメント
前週1	1	**桃太郎伝説II** ハドソン／'90年12月22日発売／RPG／7200円 4週続けての1位。他のソフトを大きく引き離しての堂々のトップ
前週2	2	**ボンバーマン** ハドソン／'90年12月7日発売／アクション／5300円 こちらは、3週連続の2位になった
前週10	3	**F-1 CIRCUS** 日本物産／'90年9月14日発売／レース／6900円 先週の『桃活』と同様、こちらも3位に復活
前週4	4	**アウトラン** NECアベニュー／'90年12月21日発売／レース／7200円
新登場	5	**オーバーライド** データイースト／'91年1月8日発売／シューティング／6500円
前週9	6	**チャンピオンレスラー** タイトー／'90年12月14日発売／プロレス／6600円
—	7	**麻雀学園マイルド 東間宗四郎登場** フェイス／'90年6月29日発売／麻雀／7900円
前週5	8	**バスティール** CD・ヒューマン／'90年12月20日発売／シミュレーション／6500円
前週25	9	**ウルトラBOX3号** CD・ビクター音楽産業／'90年12月28日発売／CDマガジン／4800円
前週6	10	**フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90** ヒューマン／'90年4月20日発売／サッカー／5500円

12／31〜1／27までの 地区別ベスト5

今月の選抜地区大会 東京VS大阪VS岐阜VS鳥取

先月と同じく『桃太郎伝説II』の売り上げはどこの地区でも高くなっている。やはり、『桃太郎伝説II』の人気は揺るぎないものになっているのだろうか。また、『ボンバーマン』も各地でのきなみ売れていてる。単純なルールや、5人同時プレイなどの要素がユーザーの購買意識をそそったのではないか。他のものに関しても、地方ごとの性格を感じられるような売れ方は、特に見られない。

ピーシーエンジンヒットチャート

HIT CHART

ソフトに関するデータを満載！ 週間売り上げベスト10をはじめとして、これからソフトを買おうというとき役立つゲーム成績表があるぞ!!

1／14～1／20

	順位	タイトル
新登場	1	カダッシュ タイトー／'91年1月18日発売／アクションRPG／6600円 『桃伝II』などのなみ居る強豪をおさえて、初登場の1位となった
新登場	2	ジャッキーチェン ハドソン／'91年1月18日発売／アクション／6500円 初登場で2位。映画の内容とはあまり関係ない
前週1	3	桃太郎伝説II ハドソン／'90年12月22日発売／RPG／7200円 当分の間、1位に居座ると思われていたが…
前週8	4	バスティール CD・ヒューマン／'90年12月20日発売／シミュレーション／6500円
前週14	5	SUPER桃太郎電鉄 ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円
前週2	6	ボンバーマン ハドソン／'90年12月7日発売／アクション／5300円
前週17	7	桃太郎活劇 ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6500円
前週11	8	イースI・II CD・ハドソン／'89年12月21日発売／アクションRPG／7800円
前週22	9	サイバーナイト トンキンハウス／'90年10月19日発売／シミュレーション／6800円
前週10	10	フォーメーション・サッカー ヒューマンカップ'90 ヒューマン／'90年4月20日発売／サッカー／5500円

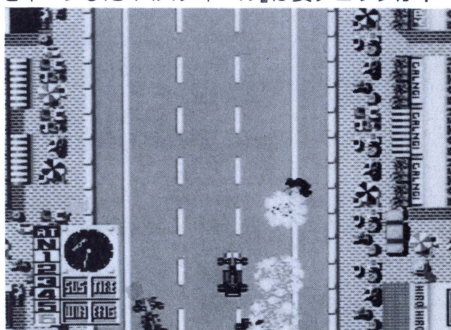
1／21～1／27

	順位	タイトル
前週2	1	ジャッキーチェン ハドソン／'91年1月18日発売／アクション／6500円 登場2週目にして、1位に輝く。ジャッキーの人気の後押しのおかげか？
前週8	2	イースI・II CD・ハドソン／'89年12月21日発売／アクションRPG／7800円 『イースIII』の発売を目前にして再び上昇。
前週1	3	カダッシュ タイトー／'91年1月18日発売／アクションRPG／6600円 先週の1位から、3位に転落してしまった。
前週3	4	桃太郎伝説II ハドソン／'90年12月22日発売／RPG／7200円
前週13	5	オーバーライド データイースト／'91年1月8日発売／シューティング／6500円
新登場	6	S.C.I. タイトー／'91年1月25日発売／ドライブシューティング／7200円
前週7	7	桃太郎活劇 ハドソン／'90年9月21日発売／アクション／6500円
前週5	8	SUPER桃太郎電鉄 ハドソン／'89年9月15日発売／ボードゲーム／5800円
前週6	9	ボンバーマン ハドソン／'90年9月15日発売／アクション／5300円
前週4	10	バスティール CD・ヒューマン／'90年12月20日発売／シュミレーション／6500円

Hit Chart Voice

やはり大作『桃太郎伝説II』は予想通りの高順位をキープ。だがそれに並行して、桃太郎ほどの人気ではないにしろ、『ボンバーマン』の存在はあなどれない。なにしろ久々の5人同時プレイのできるソフト。期待のかかりようがそのまま売り上げにでているし、昔ファミコン版をやったことがある人のクチコミも手伝っていそうだ。

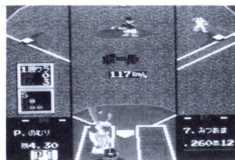
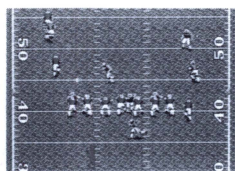
あと気になる存在としては、再販された日本物産の『F-1CIRCUS』。最近のF1ブームにうまく乗り、かなりの売れ具合だ。また、リアルなマシンのグラフィックはマニアにも高い評価を受けた。販売前には、問屋ウケはイマイチだったのか、少数しか生産されなかった。しかし、それを吹き飛ばすほどの大人気で中古ソフト屋さんではプレミアムがつくほどの伝説的ゲームとなってしまったのである。そのゲームの再生産なのだから、売れないはずはない。

CD-ROMというハンデを背負いながら順位をキープした『バスティール』は要チェックか？

⬆あまりの人気に再販された「F-1 CIRCUS」

順位	東京	大阪	岐阜	鳥取
1	桃太郎伝説II	桃太郎伝説II	桃太郎伝説II	桃太郎伝説II
2	ボンバーマン	ボンバーマン	ジャッキーチェン	ボンバーマン
3	ジャッキーチェン	ジャッキーチェン	バスティール	カダッシュ
4	桃太郎活劇	カダッシュ	ボンバーマン	チャンピオンレスラー
5	アウトラン	桃太郎活劇	らんま½	F-1 CIRCUS

※表は全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で独自に集計したものです。価格は消費税を含みません。

前人気BEST20

3月は、ついに前人気の超本命、『イースIII』を始め、前人気で評価の高かったゲームが大量に発売される。その3月を目の前にして、順位の方にも変動がみられる。注目したいのが、突如現れた『プロ野球ワールドスタジアム'91』が『天外魔境II』を抜き、いきなりベスト3に入ったことだ。『イースIII』無きあとの首位が気になる。

前回の記事のためか『ワースタ'91』が3位に

最近、人気急上昇フットボール。『TVスポーツ…』

前回	今回	ゲーム名	メーカー名	%	開発状況	コメント
1	1	イースIII　ワンダラーズフロムイース	ハドソン	32.6	100%	他を寄せ付けない圧倒的な強さ。CD-ROM²ユーザー待望のソフト発売間近
2	2	ゴズミック・ファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	19.2	100%	開発にだいぶてこずったが、ゲームはなんとか完成した。ほっと一安心だね！
—	3	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	11.4	100%	先月号で発表したばかりにもかかわらず、いきなり3位にランクイン。さすがです
3	4	天外魔境II 卍MARU	ハドソン	5.8	40%	開発にはじっくりと時間をかけている。しかし、人気の方は若干下降ぎみなのだ
9	5	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵	NCS	5.6	100%	NCSのラインナップの中では一番人気。キャラクタゲームはあいかわらず根強い
7	6	三国志　英傑天下に臨む	ナグザット	5.4	100%	三国志と名の付くソフトはどのゲーム機でも人気が高い。光栄さんのおかげかな
4	7	ポピュラス	ハドソン	4.8	100%	人気の方はまずまずだ。PCエンジンにも『ポピュラス』旋風が巻き起こるかな
10	8	1943改	ナグザット	4.6	100%	往年の名作ゲームの移植版。定番ゲームだけに安定した人気を誇っているようだ
17	9	モトローダーII	NCS	3.8	100%	編集部にもこのゲームのフリークは多い。♡なレースクイーンが好きな奴もいるが
7	10	天地を喰らう	NECアベニュー	3.4	20%	人気はズルズル落ちていく。『ストライダー飛竜』を追ってランクから消えるか
21	10	魔晶伝紀　ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	3.4	100%	発売間近で順位を上げてきた。RPGにしてはそれほど人気がある方ではない
5	12	ロードス島戦記	ハドソン	3.2	20%	画面写真が1点も公開されていなくても、発売がずーっと先でもこれだけの人気
19	13	熱血高校ドッジボール部 サッカー編	ナグザット	3.0	20%	熱血高校シリーズ第2弾。ファミコンほどではないが、PCエンジンでも人気だ
21	13	PC原人II	ハドソン	3.0	80%	アメリカのPCエンジンでは彼がイメージキャラクタなのです。日本ではどう？
19	15	マンホール	サン電子	2.8	100%	何か変わったゲームがやりたい！という人にはお勧めの1本。不思議なソフトだ
28	16	クイズまるごとTHEワールド	アトラス	2.4	80%	俺には友達が多いぜ！と言う人向け。最大50人で遊べます。でもどこで遊ぶ？
25	16	TVスポーツフットボール	ビクター音楽産業	2.4	100%	日本でもスーパーボールが衛星中継され、フットボール人気は高まりつつあるかな
17	18	エグザイル　〜時の狭間へ〜	日本テレネット	2.2	100%	パソコン版よりも格段に良くなっているのだが、人気はさほど盛り上がらない
25	18	エルディス	NCS	2.2	100%	オリジナルなだけに知名度はいまひとつですが、完成度はかなりのものです
32	18	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	2.2	100%	レース物でクラッチの操作が必要なゲームというのも珍しいのではないかな？

※表中の開発状況は編集部で設けた開発の基準に添って、各メーカー担当者に選んでもらったものです。

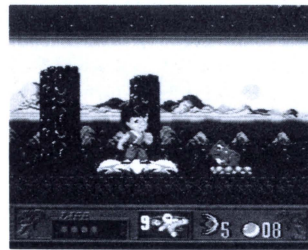
移植希望BEST20

相変わらず、全般的にたいして変動はない。しいていえば『テトリス』が再び浮上したことくらいだ。上位に位置する最近のアーケードのゲームは、ハードの性能が著しく高くなり、画面効果が以前にもまして派手になった。それだけに完全な移植も困難なゲームばかりで、今後移植のメドはまったくたっていない。

前回	今回	ゲーム名	%	前回	今回	ゲーム名	%
1	1	ファイナルファイト ㊫㋜	18.0	12	11	サークII ㋩	2.4
3	2	ドラゴンクエスト ㋫㋩	11.2	10	12	ドラゴンボールZ ㋫	2.2
4	3	エメラルドドラゴン ㋩	9.4	34	13	テトリス ㋩㊫㋫㋘	1.6
2	4	ドラゴンセイバー ㊫	8.4	12	13	信長の野望 ㋩㋫㋘	1.6
6	5	ファイナルファンタジー ㋩㋫	6.2	—	15	R-TYPEII ㊫	1.4
6	6	グラディウスIII ㊫㋜	3.8	12	15	ウィザードリィ ㋩㋫	1.4
5	7	パロディウスだ！ ㊫㋫	3.4	15	15	銀河英雄伝説 ㋩㋫	1.4
9	7	ドラゴンスレイヤー英雄伝説 ㋩	3.4	17	18	スーパーモナコGP ㊫㋱Ⓖ	1.2
8	9	サイレントメビウス ㋩	3.0	15	18	大工の源さん ㊫	1.2
10	10	シムシティー ㋩	2.6	21	18	ダライアスII ㊫㋱	1.2

※表は本誌3月号のアンケートから無作為に集計した結果です。表中、㊫は業務用、㋩はパソコン、㋱はメガドライブ、㋫はファミコン、㋘はゲームボーイ、Ⓖはゲームギア、㋜はスーパーファミコンを示します。ゲーム成績表の円カコミ数字は1月27日までに発売の223本のゲームの順位を示します。

新作読者評価

1月に発売されたソフトは全部で5本。その中で1番読者の評価が良かったのは『ジャッキーチェン』。ジャッキー本人の人気との相乗効果でキャラクタの分野でなかなかの得点。操作性の評価もまずまずの評判。2番目のカダッシュはオリジナルの面で健闘。この中で唯一のCD-ROM『ガルクライト　TDF2』には少々手厳しい評価。どうやら今回は、アクションゲームのほうが楽しめたらしい。

○顔が似ている『ジャッキー』

1月8日発売　オーバライド

総合	19.676(160)	キャラクタ	3.338(173)
☆全体的なできはまずまずだが、他のゲームに似たところが多くて、目新しさを感じない（千葉／安藤充謙）		音　楽	3.092(94)
		買い得	3.307(110)
		操作性	3.584(82)
		熱中度	3.492(123)
		オリジナリティ	2.861(208)

1月18日発売　ジャッキーチェン

総合	21.582(83)	キャラクタ	4.112(50)
☆とても、素晴らしいできだと思う（埼玉／金沢一彦）☆次の日に売りとばした（群馬／嶋村和也）		音　楽	3.470(112)
		買い得	3.350(100)
		操作性	3.814(40)
		熱中度	3.549(115)
		オリジナリティ	3.284(148)

1月18日発売　カダッシュ

総合	21.564(84)	キャラクタ	3.727(104)
☆バックアップやコンティニューがついてないので、時間がある人しか遊べないのでは…（静岡／岡村憲生）		音　楽	3.448(139)
		買い得	3.454(75)
		操作性	3.655(65)
		熱中度	3.707(85)
		オリジナリティ	3.571(77)

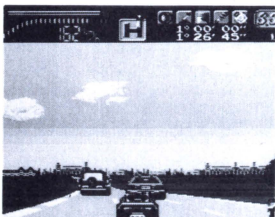
1月25日発売　S.C.I.

総合	20.637(122)	キャラクタ	3.461(149)
☆ストレス解消にいい（埼玉／赤瀬心）☆ステージの数をもっと増やして欲しかった（埼玉／菅原一樹）		音　楽	3.417(123)
		買い得	3.241(126)
		操作性	3.406(121)
		熱中度	3.549(115)
		オリジナリティ	3.560(78)

1月25日発売　ガルクライト TDF2

総合	20.449(129)	キャラクタ	3.530(139)
☆何かひとつ、もの足りない気がした（愛知／大久保竜二）☆マップの数が少ない（岐阜／窪田謙一）		音　楽	3.530(141)
		買い得	3.122(148)
		操作性	3.244(152)
		熱中度	3.489(124)
		オリジナリティ	3.530(83)

ワースト20

前回行ったワーストでもトップだった『ビクトリーラン』がワースト1を守っている。ゲームの内容はかなり高いのにワースト1に選ばれてしまった理由はやはり、あの難易度にあるのではないだろうか。 ワースト2の『実戦株式倍倍ゲーム』はきっとPCエンジンを使うようなファミコンを卒業した、ちょっとゲームにはうるさいっていうユーザー層には株をやるような人はいなかったと解釈すべきか。『THE功夫』は『ビクトリーラン』と同時期に出た初期のゲームで、でかいキャラがノソノソと歩くなど、PCエンジンのハードの特徴を生かしたゲームになっている。「古いから」という理由で敬遠することはないと思う。

○今までのところのワースト1の『ビクトリーラン』

読者の採点によるゲーム成績表

順位	ゲーム名	キャラクタ	音　楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ	総　合
223	ビクトリーラン	2.762(219)	2.927(210)	2.505(221)	2.505(221)	2.394(223)	2.348(222)	15.483
222	実践株式倍倍ゲーム	2.580(221)	2.560(223)	2.460(223)	2.800(216)	2.640(221)	2.840(213)	15.880
221	ラスタン・サーガII	2.772(218)	2.772(217)	2.522(220)	2.750(221)	2.636(222)	2.500(221)	15.952
220	ロードランナー　失われた迷宮	2.897(216)	2.641(220)	2.641(215)	2.974(205)	2.897(207)	2.282(223)	16.332
219	ドロップロックほらホラ	2.697(220)	2.697(221)	2.558(219)	2.883(213)	2.790(218)	2.813(214)	16.368
218	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー	2.457(223)	2.914(212)	2.742(210)	2.771(219)	2.828(215)	2.742(217)	16.454
217	THE　功夫	3.332(174)	2.977(205)	2.709(212)	2.274(223)	2.821(217)	2.562(220)	16.675
216	エナジー	2.929(212)	2.901(214)	2.591(218)	2.774(218)	2.732(219)	2.901(204)	16.828
215	F-1 PILOT	2.925(213)	2.766(218)	2.504(222)	2.841(214)	2.887(208)	3.112(182)	17.035
214	武田信玄	3.076(204)	2.815(216)	2.630(217)	2.753(220)	3.015(202)	2.892(206)	17.181
213	チャンピオンシップゴルフ	2.905(215)	2.924(211)	2.716(211)	2.943(209)	2.849(213)	2.867(207)	17.204
212	暗黒伝説	2.980(208)	3.057(192)	2.769(208)	2.961(208)	2.692(220)	2.846(211)	17.305
211	めぞん一刻	3.268(184)	3.006(202)	2.837(206)	3.137(182)	2.868(210)	2.575(219)	17.691
210	関ヶ原	3.275(183)	3.025(198)	2.875(201)	2.800(216)	2.975(204)	2.750(215)	17.700
209	麻雀悟空スペシャル	3.115(201)	3.000(203)	2.769(208)	3.153(180)	2.980(203)	2.980(196)	17.997
208	カルメンサンディエゴを追え／ 世界編	2.950(210)	3.150(169)	2.950(192)	3.225(163)	2.825(216)	2.975(199)	18.075
207	謎のマスカレード	3.094(202)	3.056(194)	3.000(181)	2.962(207)	3.094(189)	2.962(200)	18.168
206	邪聖剣ネクロマンサー	3.286(177)	3.079(185)	3.019(177)	3.022(201)	3.048(198)	2.730(218)	18.184
205	キングオブカジノ	2.925(213)	2.681(219)	2.870(203)	3.240(154)	3.240(171)	3.333(132)	18.289
204	ワールドビーチバレー	3.326(175)	3.020(200)	2.938(194)	3.081(195)	3.040(199)	2.897(205)	18.302

ソフト合計120本

アンケートに答えてゲームをもらおう！ 読

応募のきまり

次頁のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①〜⑥)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ) 41円切手をはってポストまで。しめきりは3月31日(必着のこと)、発表は5月30日発売7月号です。

アンケート

❶今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選びおもしろかった順に書いてください。
❷また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
❸これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
❹今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❺また、攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
❻パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
❼あなたの持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❽また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
❾本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。
❿今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
⓫あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?
①ある　②ない　③知らない
⓬コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリーダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェースボード
⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない
⓭現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくはない。
④すでに持っている。
⓮現在発売中のPCエンジンGTについて、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまりほしくない。
④すでに持っている。
⓯好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ
⑦その他
⓰今号の特別付録、イースIII ワンダラーズフロムイース攻略ガイドブックについて、あてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役に立った。
②役に立った。
③役に立たなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。
⓱ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラの動きや、カワイさ、成長の具合などをチェック

No.	表1　今号の記事
1	日本テレネット
2	ナグザット
3	日本コンピュータシステム
4	ナムコ
5	ビクター音楽産業
6	メディアリング
7	ココナッツジャパン
8	NECアベニュー
9	ハドソン
10	パック・イン・ビデオ
11	アトラス
12	OTHER MAKERS
13	インフォスクラム
14	読者の声ユーザーサイド
15	PC ENGINE HIT CHART
16	最新ゲーム POINT ATTACK
17	Q&A Engine
18	UL-TECH Wonder Land
19	GAME GAMER GAMEST
20	PC Engine GT FAN
21	Monthly Buyer's Guide
22	新作発売カレンダー
23	〈特別付録〉イースIII ワンダラーズフロムイース攻略ガイドブック

No.	表2　雑誌名
1	月刊PCエンジン
2	㊙PCエンジン
3	ファミリーコンピュータマガジン
4	ファミコン通信
5	増刊ファミコン通信
6	HIPPON SUPER
7	㊙ファミコン
8	THE　スーパーファミコン
9	GBプレス
10	テクノポリス
11	LOGIN
12	メガドライブFAN
13	Beep!メガドライブ
14	コンプティーク
15	POPCOM
16	MSX・FAN
17	MSXマガジン
18	ゲーメスト
19	コロコロコミック
20	コミックボンボン
21	週刊少年ジャンプ
22	週刊少年サンデー
23	週刊少年マガジン
24	週刊少年チャンピオン
25	その他

No.	表3　機種名
1	ファミコン
	ツインファミコン
	ファミコンタイトラー
2	スーパーファミコン
3	PC Engine
	PC Engineシャトル
4	PC Engineコアグラフィックス
5	PC Engine CD-ROM²
6	PC EngineGT
7	MSX
	MSX2
	MSX2+
	MSXturboR
8	セガマスターシステム
9	MEGA DRIVE
10	PC-8801、PC-9801シリーズ
11	X68000シリーズ
12	FM TOWNS
13	ゲームボーイ
14	LYNX
15	ゲームギア
16	その他
17	何も持っていない
18	特に買いたくない

No.	
1	ああっ女神さまっ
2	アウトラン
3	アドベンチャーアイランド
4	アフターバーナーII
5	アヴェンジャー
6	アルシャーク
7	イースI・II
8	イースIII ワンダラーズフロムイース
9	IT CAME FROM THE DESERT
10	1941
11	1943改
12	イメージファイト
13	ヴァリスIII
14	ウルトラBOX3号
15	ウルトラBOX4号
16	ウルトラBOX5号
17	うる星やつらSTAY WITH YOU
18	エアロブラスターズ
19	エグザイル〜時の狭間へ〜
20	S.C.I.
21	えるでぃす
22	F-1CIRCUS
23	F-1CIRCUS2 POLE TO WIN
24	F1トリプルバトル
25	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス
26	オーバーライド
27	オペレーションウルフ
28	おぼっちゃまくん
29	オルディネス
30	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵
31	カダッシュ
32	ガルクライトTDF2
33	キックボール
34	ギャラクシーフォースII
35	クイズアベニュー
36	クイズまるごとTHEワールド
37	クラックス

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

者プレゼント

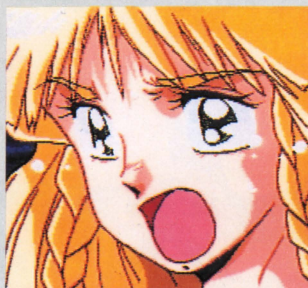
音楽・効果音　何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度　ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性　ゲームのキャラは動かしやすいか、という操作性をチェック

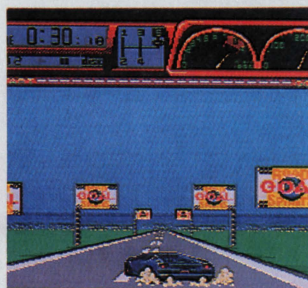
熱中度　ゲームにどのくらいノメリこめたかという熱中の度合をチェック

オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかチェック

今号のプレゼント　各20名様

①コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン・6

②三国志　英傑天下に臨む…16

③プロ野球ワールドスタジアム'91‥28

④おぼっちゃまくん‥‥32

⑤ロードスピリッツ‥‥44

⑥クイズまるごとTHEワールド‥46

（ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです）

表4　ゲーム名

番号	ゲーム名
38	クロスワイバー
39	ゲイングランド
40	源平討魔伝
41	コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン
42	コブラII 伝説の男
43	これがプロ野球'90
44	サーカスライド
45	ザ・プロ野球
46	CYBER CITY OEDO 808 獣の属性
47	サイバーナイト
48	サイレントデバッガーズ
49	サンダーブレード
50	三国志 英傑天下に臨む
51	J.B.ハロルド殺人倶楽部
52	ZIPANG
53	シャーロックホームズの探偵講座
54	ジャッキーチェン
55	ジャックニクラウスワールドゴルフツアー
56	上海II
57	雀偵物語
58	将棋初段一直線
59	神聖刻紀ブリダーズ・ワース(仮称)
60	Super Cluster
61	スーパースターソルジャー
62	スーパー大旋風
63	スーパー大戦略
64	スーパーダライアス
65	SUPER桃太郎電鉄
66	スクウィーク
67	ストライダー飛竜
68	SPIN PAIR
69	スプラッシュレイク
70	スプラッターハウス
71	スペースインベーダーズ復活の日
72	スペースファンタジーゾーン
73	聖竜伝説モンビット
74	ゼロウィング
75	ゼロヨンチャンプ
76	ゼビウス ファードラウト伝説
77	戦国関東三国志
78	ソーサリアン
79	TITAN
80	タイトーチェイスH.Q.
81	大旋風
82	太平記
83	大魔界村
84	ダウンロード
85	ダウンロード2
86	TATSUJIN
87	ダブルリング
88	ダライアス・プラス
89	チキチキボーイズ
90	ちびまる子ちゃん（仮称）
91	チャンピオンレスラー
92	超絶倫人ベラボーマン
93	TVスポーツフットボール
94	デコボコ伝説走るワガマンマー
95	DEAD MOON 月世界の悪夢
96	デビルクラッシュ
97	天外魔境II卍MARU
98	天狗
99	天聖龍 SAINT DRADON
100	天地を喰らう
101	トイショップボーイ
102	都市転送計画エターナルシティ(仮称)
103	ドラゴンブリード
104	トリッキー
105	ドンドコドン
106	NAXAT STADIUM
107	ニュートピアII
108	ネクロスの要塞
109	熱血高校ドッジボール部サッカー編
100	バーニングエンジェル
111	バイオレントソルジャー
112	バスティール
113	パズニック
114	パズルボーイ
115	パチ夫くん十番勝負(仮称)
116	パチ夫くん幻の伝説
117	バットマン
118	ハットリス
119	はにいおんざろおど
120	バニラシンドローム
121	パラソルスター
122	バリスティックス
123	パワードリフト
124	パワーリーグIII
125	パワーリーグIV
126	BE BALL
127	PC原人II
128	ピーターパックラット
129	ファイティングラン(仮称)
130	ファイナルソルジャー(仮称)
131	ファイナルマッチテニス
132	ファイナルブラスター
133	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90
134	フォゴットンワールド
135	不思議の夢のアリス
136	BURAI 八玉の勇士伝説
137	プロ野球ワールドスタジアム'91
138	ヘルファイアー
139	ホームデータの囲碁(仮称)
140	ボナンザブラザース
141	ポピュラス
142	ホラーストーリー
143	ボンバーマン
144	ボンピングワールド
145	麻雀学園マイルド東間宗四郎
146	マーブルマッドネス
147	マイトアンドマジック
148	マイトアンドマジック・ブック2
149	魔界プリンスどらぼっちゃん
150	マジカルサウルスツアー
151	マジカルパズル・ポピルス
152	魔晶伝紀ラ・ヴァルー
153	マスターオブモンスターズ
154	魔笛伝説アストラリウス
155	魔導戦士(仮称)
156	マニアックプロレス
157	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生
158	マンホール
159	みつばち学園
160	迷宮島Special
161	盟約の定義
162	メタルストーカー
163	メルヘンメイズ
164	モトローダーII
165	桃太郎活劇
166	桃太郎伝説ターボ
167	桃太郎伝説II
168	ライザンバーII
169	ラストハルマゲドン
170	ラビオレプススペシャル
171	らんま½
172	立体将棋 (立体将棋)(仮称)
173	LOOM
174	レインボーアイランド
175	レーシング魂
176	LEGION
177	レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ
178	ロードス島戦記
179	ロードスピリッツ
180	ワードナの森
181	ワラビー!!
182	ワルキューレの伝説

FAMICOM FAMILY

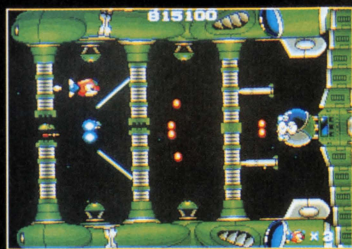
ゴルビーのパイプライン大作戦

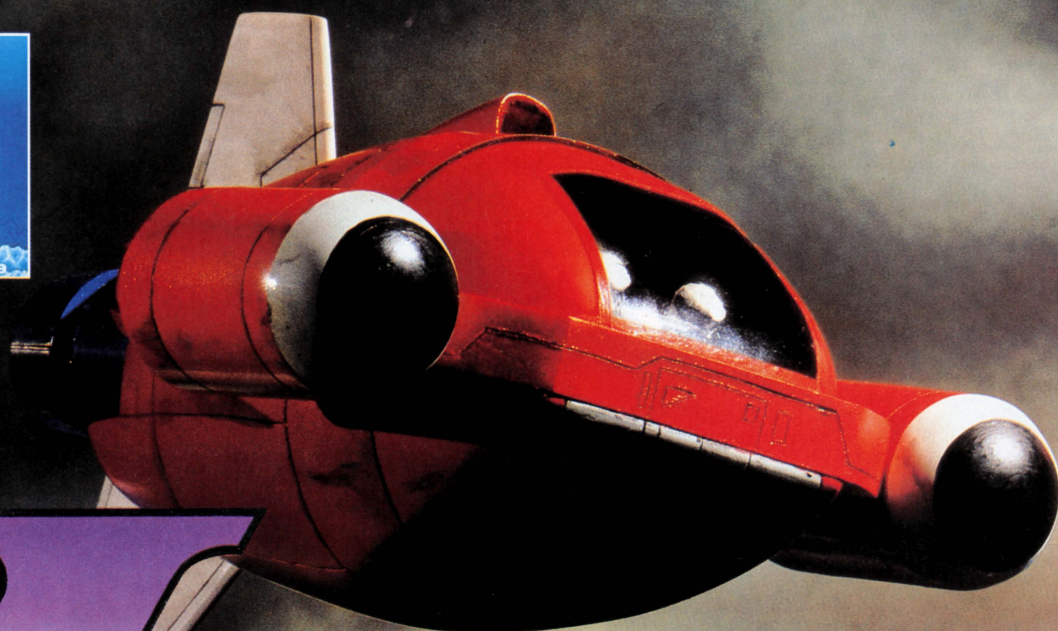
日ソ交流新時代へ向けて、東京ーモスクワ間をパイプラインでつなごうというビッグプロジェクトが動き出した。パイプブロックをつなげて交流を深めるのだ！

日ソ交流新時代へ向けて
東京⇔モスクワ間パイプライン着工

パイプラインをのばしていく

Nintendo GAME BOY
Little Master
リトルマスター
ライクバーンの伝説
簡単な操作でスグ遊べるシミュレーションRPGゲームの登場!! アニメーションする戦闘シーンもかっこよくてGO!GO!だね
おちゃめなモンスターがひょうきんに攻めてくる!
シナリオ4 まぼろしのみずうみ
ターン 1 ゆうしゃくん
ゆうしゃくん、
リイム の こうげき。
まほうのつぼで みかたを
がったいさせます。
Tim
GAME PROJECT 2
4月19日発売予定
ゲームボーイ シュミレーションゲーム
4,200円(税込)
発売 株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
制作 徳間書店インターメディア株式会社
© 1991 TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC./ツェナワークス
ゲームボーイは任天堂の商標です。

抜群のグラフィック、迫力満点のサウンド、そして"しゃべる"キャ

巨大なボスキャラ・ハードラーゴンレベル99。画面全部を使い閉じ込めようとする。

激闘／海底軍団。ザコキャラも個性的なヤツばかり。

驚天動地

炸裂するレーザー、飛来する敵機、すべてが驚異！君はシューターと

スーパー・アメイジング・シュ

L*DIS

エルディス

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6314(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-3486-6588 (受付時間)9時〜18時

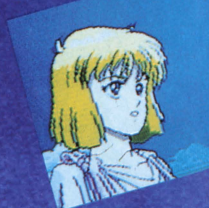
ラクターが、君をSFXアニメの世界に引き込んでくれるのだ。

して、この驚くべき世界を制覇できるだろうか?

ーティングゲーム

'91年4月5日発売! ¥6,500(税別)

無敵のゲーム。イースII！

つねにゲーム界をリードするイースシリーズ第２弾。
ドギの故郷でアドルに再び忍びよる影。
その影を倒すために、アドルは再び立ち上がる。
前作イースI・IIとこのイースIII。
ゲーム界にイースシリーズの敵はない。

ついに登場！ 「イースIII」3月22日発売！

7,200円（税別）

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。

テレホンPCランド
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福岡／092-713-9900

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy Hudson
ドラゴン戦士編
呪いによってドラゴンに変えられた
戦士は戦いの旅に出る
自分の体と世界の
平和を求めて…………
PC Engine
多才なアイテムで敵を倒せ!
ADVENTURE ISLAND
©1991 HUDSON SOFT
アクションゲーム 4月19日発売 5,300円(税別)
テレホンPCランド
東京 03-3260-9901 大阪 06-251-9900
名古屋 052-586-9900 広島 082-814-9900
福岡 092-713-9900 札幌 011-814-9900
一番近い場所に電話してくれ!!
PCエンジンの最新情報が聞ける
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-462
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-462
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-462
営業所　札幌・名古屋・福岡

レジェンドオブヒーロー・トンマ
LEGEND OF HERO TONMA™

3月13日発売予定!!
予価7,000円(税別)
©1991 IREM CORP.

PC Engine

みなぎる正義。あふれる勇気!

さむさなんて ぶっとばせ!!

アイレムのヒーローたちは、さむくたって元気いっぱいだぞ!!

夢の国を救うために旅立つ!

PC Engine

めいきゅうじまスペシャル
迷宮島 Special™

3月発売予定!!
予価6,700円(税別)
©1991 IREM CORP.

Wヒーロー Wキャンペーン

お買い上げいただいたソフト(PCエンジントンマまたは迷宮島Special)についているアンケートハガキに必要事項を記入の上、希望するプレゼントコースを明記してお送り下さい。

A.トンマコース
オリジナルテレホンカードを1,000名様に

B.キックルコース
キックル君ぬいぐるみを1,000名様に

C.共通コース
トンマとキックルが活躍する最新情報満載の「アイレムビデオインフォメーション」(VHS)を1,000名様に

⊙メ切り…1991年4月30日(消印有効)

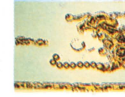
コミカル時代活劇ゲーム!!
ゲームボーイ用ソフト

元祖ヤンチャ丸™

発売日未定　価格未定
©1991 IREM CORP.

あのシューティングゲームR-TYPEが"ゲームボーイ"に登場!
ゲームボーイ用ソフト

R・TYPE™

3月15日発売予定!! 予価3,600円(税込)
©1991 IREM

全戦、勝ちぬき、めざせ栄光のチェッカーフラッグ!!
ゲームボーイ用ソフト

2月28日発売!!　価格3,500円(税込)
©1991 IREM

コミカル時代活劇ゲーム!!
ファミコン用ソフト

ヤンチャ丸2(仮題)

発売日未定　価格未定
©1991 IREM CORP.

バイドのクローン再生を阻止するのだ!
スーパーファミコン用ソフト

SUPER Famicom

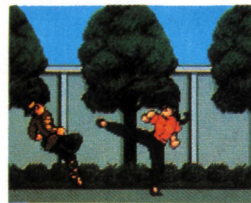
発売日未定　価格未定
©1991 IREM CORP.

ファミリーコンピュータ™・ファミコン スーパーファミコン® ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

テレホンサービス　東京 03-3823-5130
福岡 092-475-9400　名古屋 052-323-0270
札幌 011-685-9131　大阪 06-535-0651

〒550 大阪市西区阿波座2丁目2番18号 西本町川渕住生ビル13F

「お客さん買いそびれたら大変ョ!」

空前絶後の大反響！帯刀が良牙がシャンプーが手強いボスキャラとなって次々に君(らんま)を襲う、ファン垂涎のビジュアルシーン。知らない奴はもぐりだぞ。らんまファンたるもの、すぐさまパットを握るベし。いざ戦え！君的乱馬!!

RANMA NIBUNNOICHI

らんま1/2

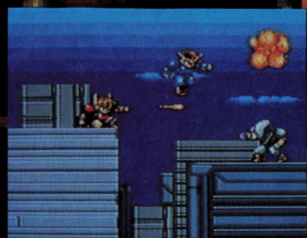
好評発売中！価格6,800円(税別)

3月追加発売決定！

TVアニメ
絶賛放映中！

「らんま1/2熱闘編」
フジTV系 毎週金曜日午後5:30

MASAYA メサイヤ NCS日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311〜5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-3486-6588(受付時間)9時〜18時

PC Engine
さらなる興奮
今度もまけられない!
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。
改造町人
シュビビンマン2
新たなる敵

奮の次元へ。
HE system
Hu CARD
熱狂の2大続編
これまでも、何度も
かいぞうされたからね…
4月
発売予定
価格6,600円
(税別)
MOTO ROADER II
モトローダーII
3月29日発売!
価格6,500円(税別)
メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-3486-6311～5(代表)
お問い合わせソフトウェアプロダクト部(直通)03-3486-6588(受付時間)9時～18時

めざせ、天下。龍・虎・獅子、相討つ非情の世界!!信長の全国制覇を阻むのは誰か?これぞ風雲関東戦国絵巻!!

●数10種類の合戦アニメで臨場感倍増●コマンドに生きる3者3様の個性●勇将・智将・凡将・愚将、個性あふれる戦国武将群像ここに再現●CD-ROM²のド迫力画面で、戦国時代へいざ出陣●勝利の鍵は知力、ひらめき、指導力そして謀略。この緊張がキミをとりこにする。さあ、勝利の軍神は誰に微笑むのか。答えは、キミ次第だ。

現在製作中!!
乞うご期待!!

お問い合わせ インテックエンジンデスク ☎03-3378-2680

製作協力 株式会社学習研究社「歴史群像シリーズ」©1991 INTEC INC.　(価格未定)

PC Engine

HE system

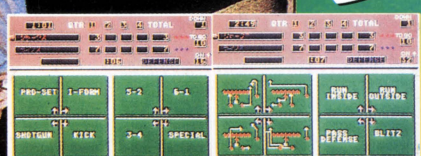
君だけのタッチダウン!

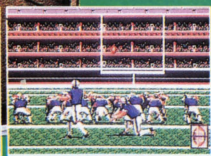
本場アメリカで企画・開発された本物の興奮と迫力!

- ■アメフトの真髄、フォーメーション・プレイの再現。
- ■東地区、西地区の登録チーム計8チーム。
- ■TV中継を見るような斬新な画面構成。
- ■試合方式も対コンピュータからリーグ戦まで対応。
- ■最大5人までプレイできます。

PCエンジン初のアメフトゲーム登場!

TV SPORTS FOOTBALL™

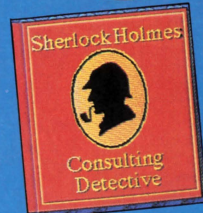
TVスポーツ・フットボール

オフェンスとディフェンスのプレイ方法とフォーメーションの選択

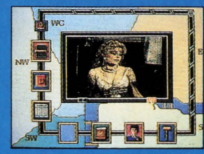
見事なグラフィックスと憎い演出

ゴールキックはリアルな3D画面

3月29日発売　希望小売価格 6,700円(税別)

春のCD-ROMソフト

シャーロック・ホームズの探偵講座

Sherlock Holmes Consulting Detective

これは事件だ!

PCエンジンCD−ROMの常識を破った驚きのソフトの登場だ。膨大な実写ビデオの取り込みに成功。動く、喋る、捜す・・・これはPCエンジンの事件だ。
そしてロンドンを巻き込んだ奇怪な難事件に挑戦。町を歩き、関係者に会い、ワトソンと協力して事件を解決。・・・
これはシャーロック・ホームズの事件だ。

5月発売　価格未定

この凄さは印刷では表現できない。

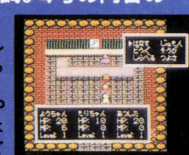
ICOM SIMULATIONS, INC.

ウルトラボックス4号

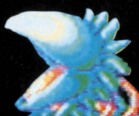
4月末発売

益々快調!遊べる遊べる。

画期的な企画内容と面白さで3号まで発売になった「ウルトラボックス」。
春発売に向けて第4号制作快調。4号の内容の一部は・・・・

初のオリジナルRPG「フォネ」、2回目を迎えた読者とUBガールズを結ぶ「CLUB　UB」さらには連載アニメゲーム「クスト」のエピソード3などなど、勿論「PCエンジンソフト図鑑」や「きよた君」のコーナーも…。期待して待ってて欲しい。
1号から3号まで好評発売中。

希望小売価格1〜4号も全て4,800円(税別)

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

PC Engine
HuCARD
予約受付中!
書店から、目を離すな!
CIRCUS LIDO
サーカスライド
書店販売のPCエンジンソフト予約開始!
書店販売、第一弾!このPCエンジンソフト「サーカスライド」は書店でしか買うことができません。PCエンジンファンの人は絶対に買って新しいおもしろさを体験しよう。第一弾に続き第二弾も計画中。
興味がある、又は欲しいと思う人はこれからの本屋さんに注目!
税込価格5,400円(税抜価格5,243円)
このページを読んでいるのは君だけじゃない!
出でよ冒険王!
英知の限りを尽くし迷宮の扉を開け。
あふれる勇気と力で宿敵を打ち破れ。
主人公はカメレオン。そう君の分身。
君のテクニックが鍵となる。
今こそカメレオンと一体となり
最終ラウンドのパスワードを解き明かせ。
ホーネット
食虫植物
ワーム
ご予約はお近くの本屋さんへ…
株式会社ユニ・ポスト
PS事業部/東京都新宿区新宿1-24-7 ルネ御苑プラザ305号
〒106 TEL03-3350-9335

※パラソルスター
※カダッシュ
※マスターオブモンスターズ
※桃太郎伝説II

ゲームQ世主から飛び出した新コーナー。最新ゲームをそれぞれポイントをおさえながら攻略していくぞ。

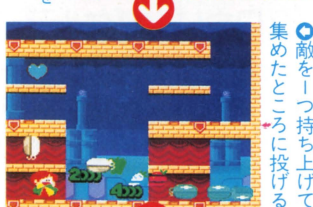
パラソルスター

後半のラウンドに進むには、前半でのコンティニュー増加や点数による残機増加、さらにボスでミスしないことが必要。今回はそれぞれについて説明する。

発売中	6600円(税別)
アクション	3M
コンティニュー	――――

高得点を取る秘けつ

高得点を取る秘けつは、一気倒しと連続取りの2種類ある。一気倒しとは敵キャラ全部をカサでしびれさせて1ヵ所に集め、その中のひとつをカサで持ち上げて集めたところに投げる。この方法を使うとラウンド1－1では126000点も入る。連続取りとは何もない場所に敵を投げるとフードが出る。一度取ったあとにまた同じことをすると、さらに得点の高いフードが出現する。

⇧何度もフードを出すと、クレジットが増える百円玉が出るときもある

⇨カサでしびれさせた敵を一カ所に集める
⇨敵を一つ持ち上げて集めたところに投げる
⇧一気に敵を倒すと高得点が入り、ドンドン１ＵＰしていく

タイプ別ボスのポイント

各ラウンドのボスの攻撃タイプは、突進攻撃をするタイプと武器で攻撃するタイプの2種類に分けることができる。この2種類の攻撃タイプのボスと戦うには、それぞれに合った攻撃をすれば安全に倒すことができる。

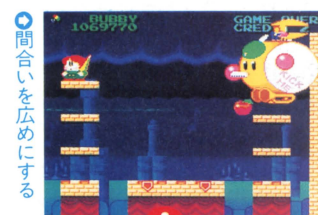
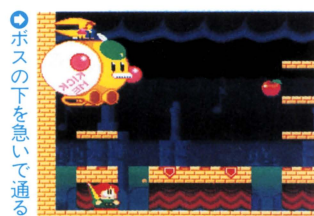
下でそれぞれのタイプに分けて詳しく説明しているので、参考にしてほしい。

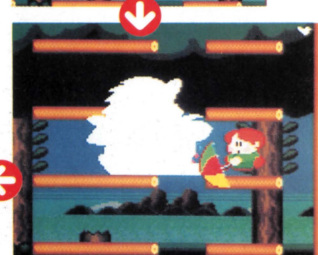
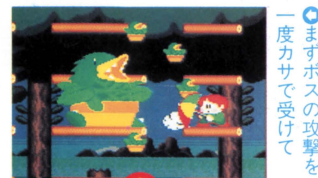
突進攻撃タイプ

突進攻撃タイプは、ラウンド1、4などのボスである。このタイプは移動スピードが速いので、ボスとの間合いを広め、画面上方に引きつけ、下に降りながら攻撃する。

⇨間合いを広めにする

⇨下に降りながら攻撃

⇨ボスの下を急いで通る

武器攻撃タイプ

武器攻撃タイプは、ラウンド2、3、5などのボスである。このタイプは移動スピードが遅くて、飛び道具で攻撃してくる。この場合は一度カサで攻撃を受けてから、ボスに攻撃するといい。

⇨まずボスの攻撃を一度カサで受けて

⇧そしてすぐボスに攻撃する

⇧接近されたらボスの下を通り左へ

カダッシュ

今回は、シーン3、4でクリアに必要なアイテムの入手のし方と、ザコキャラとボスキャラのダメージを受けないで倒す方法を解説していく。

発売中	6600円(税別)
アクションRPG	3M
————	————

シーン3 メイヤの花を手に入れる

ノームの森の情報

シーン2のクラーケンを倒したあとに来るのが、このノームの森になる。メイヤの花を手に入れるまでは家の中に入ることができないので、ここより先に進むことができない。

家も人も動物もみんな小さくなっている。いったいどうなってんの？

情報ポイント

情報	その意味
小人の家には小人だけが入ることができる。大きいままでは入れない。	小人になるにはメイヤの花が必要になる。
迷いの森の向こうには体が小さくなるというメイヤの花が咲いている。	そのまま左にある迷いの森に行っても絶対に向こう側まで行けない。
物知りチョビンはメイヤの花のことを知っている。	物知りチョビンは、ノームの森を出て、つたを降りたところの洞窟にいる。

ノームの森で手に入るアイテム

品名	値	品名	値
宿	100	プレートアーマー	1000
やくそう	20	ミスティックローブ	600
ちゅうわざい	40	ロングレンジフレイル	1000
ぎんのカギ	800	シルバーティアラ	48
ソードオブスピード	1000	レザースーツ	180

ノームの隠れ家

ノームの隠れ家では、物知りチョビンから、メイヤの花が咲いている場所の情報が手に入る。他には、ウォームの居場所などの情報も手に入る。

ノームの隠れ家の入口

情報ポイント

情報	その意味
ウォームの糸はとても丈夫で何人ぶらさがっても切れない。	このウォームの糸を使ってノームの隠れ家の上の方にあるガケを越える。
ノームの隠れ家を出て左に進むとウォームの住むほこらがある。	ウォームを倒すとウォームの糸が手に入る。これでガケを越えることができる。
洞窟のどこかに森の向こうに通じる抜け道があるらしい。ガケの向こうがあやしい。	ガケを越えたら、下の道を進んで行くとメイヤの花が咲いている場所に行く。

ノームの隠れ家で手に入るアイテム

品名	値	品名	値
やくそう	20	いのちのかね	500
ちゅうわざい	40		

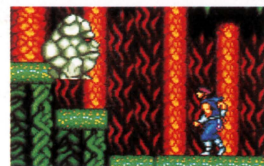
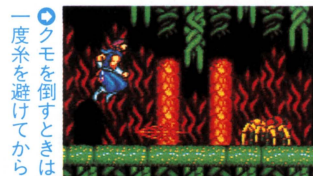
道中ノーダメージポイント

岩男は自キャラが背中を向けると突進してくるので正面を向けること。クモは一度動きを止めてから糸攻撃をするので、ジャンプで避けてから攻撃する。アーチンランドは倒せないのでバックジャンプする。ハーピーは方向キーの上を押しながらジャンプ攻撃をする。

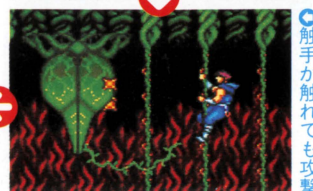
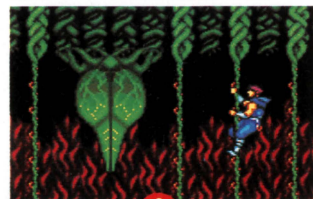
岩男は正面で攻撃をする

クモを倒すときは一度糸を避けてから

ハーピーは垂直ジャンプ攻撃

アーチンランドはバックジャンプ

グロウリングケルプ

グロウリングケルプは触手を伸ばして攻撃してくる。戦士と忍者は接近して攻撃し、魔法使いはライトニングボルトを使う。僧侶は真下から上の方向に攻撃する。倒すとエリクサーが手に入る。

戦士か忍者なら接近して攻撃

触手が触れても攻撃

倒すと一度死んでも復活できる、エリクサーが手に入る

ボス ウォーム

ウォームは伸びている状態でないと攻撃が効かない。丸まっている状態のときは、左右に転がるのでジャンプで避ける。攻撃が1回当たるとすぐ丸くなるので、攻撃したら避ける準備をする。

ボスが丸まったときは避けることに集中

後ろも攻撃が当たる

ボスに攻撃が一度当たったら、回転攻撃を避けられるように準備する

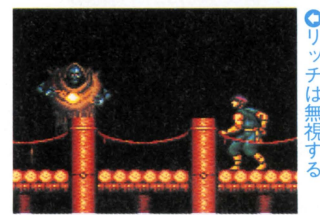
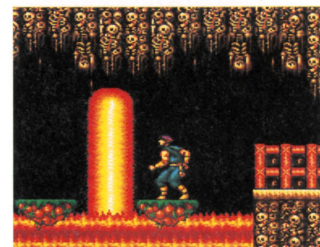
シーン4 奇跡の笛を手に入れる

道中ノーダメージポイント

ゾンビはしゃがんで攻撃すれば上半身と下半身を同時に倒せる。マンティコアは突進してくるのでしゃがんで攻撃する。ジャンプで避けると、再び突進するのでしない方がよい。リッチは耐久力があり、一度攻撃が当たるとワープする。倒そうとせずにワープ中に無視して進む。サーペントは炎を一度吐いたあとに接近して倒す。

ゾンビはしゃがんで攻撃をして倒す

マンティコアは避けないで攻撃だ

サーペントは炎を一度避けてから攻撃する

リッチは無視する

隠れ家の情報

隠れ家の中では、アベルのペンダントを手に入れるために必要な、ジーナのペンダントが手に入る。

宿屋の値段はとても高いため、アイテムが買えなくなることがあるので、ダメージが少ないときは泊らないこと。

炎の海を越えると隠れ家がある

隠れ家で手に入るアイテム

品　名	値	品　名	値
宿	500	クロークオブドルイド	480
シルバーシールド	380	ダガーオブスワロー	600
シルバーヘルム	800	マスクオブシャドー	620
ウィザーズスタッフ	800		

情報ポイント

情　報	その意味
アベルは動物の言葉がわかるペンダントを持っていた。	このアベルのペンダントを手に入れるにはジーナのペンダントが必要。
盗賊は、炎の上を渡ることができる不思議な笛を持っている。	この奇跡の笛は、盗賊のアジトにいるファイアーエレメンタルを倒すと手に入る。
ジーナのペンダントをアベルの墓に供えてきてほしい。	シーン4の初めにあるお墓に行くとアベルのペンダントが手に入り動物の言葉がわかる。

ボスまでの道のり

ジーナのペンダントを手に入れたら、シーン4のスタート近くにあるアベルの墓に行くと、動物の言葉がわかるようになるアベルのペンダントが手に入る。あとは犬に話し掛ければ話が進展する。

ジーナのペンダントを持ってくると、アベルのペンダントがもらえる

アベルの飼っていた、犬のリンリンに話し掛ける

犬のすぐ右の壁が通り抜けられるようになっている

ボス ファイアーエレメンタル

ボスの攻撃は反射して飛ぶ炎だけだが、数が多いので連続でダメージを受ける。この場合は、ダメージを受けて自キャラが点滅しているあいだに炎を倒し、またダメージを受けないようにする。ボスは必ず右側から左右交互に出現するので、足場の端に行き、攻撃する準備をする。

話し掛けると普通の人間のようだが

正体は化け物だぁ

点滅しているあいだに炎を消す

ボスを倒すと、炎の上を渡れる奇跡の笛が手に入る

マスターオブモンスターズ

このゲームのウリの1つであるキャンペーンゲーム。そのシナリオ1のキャンペーン3までを大解剖だ。モンスターをレベルアップさせるのが必勝条件だ。

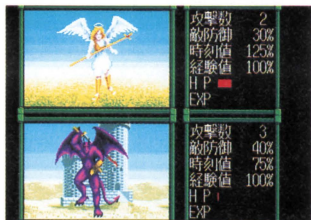
発売中	6500円(税別)
シミュレーション	CD-ROM
バックアップメモリ	――――

キャンペーンを勝ち抜くための条件

全8戦のキャンペーンを勝ち抜いていくには、これから述べる諸条件を満たすように戦わないと勝ち抜くことはできない。時刻や地形、大魔法などを有効に活用して戦っていけば、必ず道は開けるはずだ。がんばって全8戦を戦い抜きマスターオブマスターを目指そう。

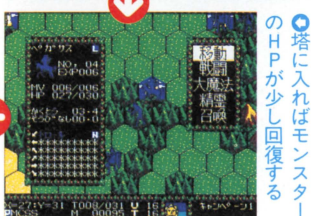
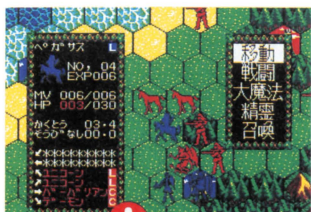
キャンペーンを勝ち抜いていくには一筋縄ではムリだ

有利な時刻に攻撃

このゲームでは朝、昼、夕、夜の4つの時刻の概念が取り入れられていて、モンスターの属性と深い関わりがある。例えば昼だとLAW系のモンスターは、朝、夕より攻撃力が上がる。時刻と属性をうまく利用して敵と戦おう。

有利な時刻もあれば不利な時刻もあるので、慎重に対処しよう

地形を利用せよ

このゲームには塔というものがある。塔にいるモンスターは攻撃を回避しやすく、しかも傷を負っているならば、HPを少しずつ回復できてしまう。塔を利用しない手はないぞ。

しまった!! モンスターが傷を負ってしまった。塔に入ろう

塔に入ればモンスターのHPが少し回復する

HPが回復したら戦線に復帰させるように

大魔法はこれを使え

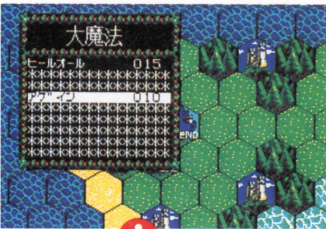
マスターが1ターンに1回使える大魔法は、使い方次第では有効な戦略となる。特にモンスターの行動を補助する役割の魔法、アゲインやワープなどは、役立つ魔法だ。上手に使って戦いを有利に展開しよう。

大魔法は目的にあわせて使い分けよう

アゲイン

アゲインは一度行動を終えたモンスターを再度動かしたり、召喚したばかりで行動することのできないモンスターを動かせるようにできる。ゲーム序盤ではアゲインを使って多くの塔を確保し、召喚できるモンスターの数を増やし戦いを優位に進めよう。

アゲインは序盤戦でもっとも使う魔法だ。消費するMPは10でなかなかリーズナブルだ

塔を占領してモンスターの召喚可能数を稼げ

アゲインを使ってモンスターを動かせ

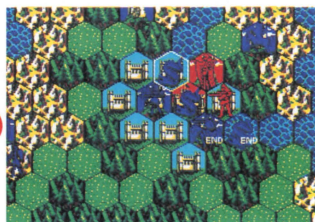
サンダー etc

サンダーやファイアー、ハーフキラーなどの攻撃系大魔法は、直接敵モンスターのHPを減らす魔法だ。敵モンスターを倒すときは、これらの魔法を使って敵のHPを減らしてから、味方モンスターでとどめを刺す。この戦い方で味方モンスターをレベルアップさせるのが基本だ。

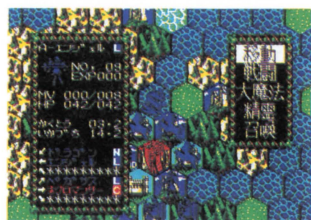
攻撃系大魔法を使って敵を攻撃しよう

ワープ

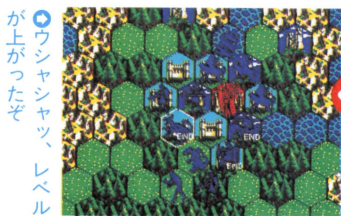
敵マスターを攻撃するときに、味方モンスターが貧弱なモンスターしかいないときは迷わず強力なモンスター(サーペントなど)を召喚しよう。そして、召喚地付近の自軍の塔から敵近くの自軍の塔へワープを使って強力なモンスターを瞬間移動させよう。強力なモンスターを5匹ぐらい送り、敵マスターを全員で攻撃すれば楽勝だ。

サーペントなどの強力な自軍モンスターを召喚する

ワープで送って敵マスターを袋だたきにしてしまおう

モンスターのレベルアップがキーポイント

キャンペーンゲームではモンスターのレベルアップが勝敗の鍵を握っている。というのも、勝ち進んでゲームが先に進むほど敵モンスターも強力なヤツラが用意されているからだ。先に待ち受けている敵と戦うためにもレベルアップは最重要だ。

レベルアップが最重要課題だ

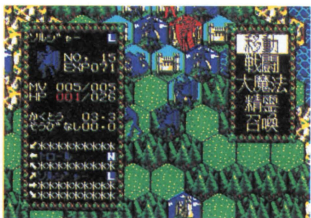
とどめを刺せ

自軍モンスターの経験値を上げるためには敵と戦わなければならない。普通の戦闘では経験値は1ずつしか上がらないが、敵モンスターにとどめを刺したときは20ぐらいの経験値がもらえる。レベルアップさせたいモンスターは、とどめ刺し専門にしよう。

レベルアップさせないと話にならない。手頃な獲物を探せ

ウシャシャッ、レベルが上がったぞ

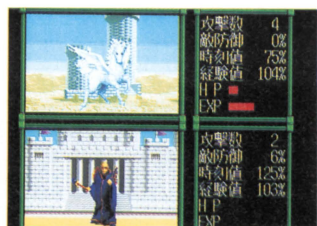
よしコイツを倒せばレベルが上がるだろう。楽しみだぜェ

モンスターの守り方

自軍モンスターのレベルが高くなると、敵マスターのしつような攻撃がそのモンスターを襲う。攻撃は精霊や攻撃系大魔法を使ったものだ。敵マスターに対抗して、傷付いたモンスターにはヒールなどの回復系大魔法を使おう。

敵マスターの攻撃を受けたら回復系大魔法を使うか塔回復だ

敵マスターを狙え

敵モンスターを倒してのレベルアップでは、時間がかかってしまう。だが、敵マスターを倒すと一気に莫大な経験値が倒したモンスターに与えられる。これは敵マスターの数と同じだけの自軍モンスターに使えるので、レベルアップさせたいモンスターでやろう。

マスターを虫の息にするぐらいまで攻撃しHPを減らそう

よし、このぐらい経験値が上がればレベルアップは確実だ

キャンペーン版モンスターデータ

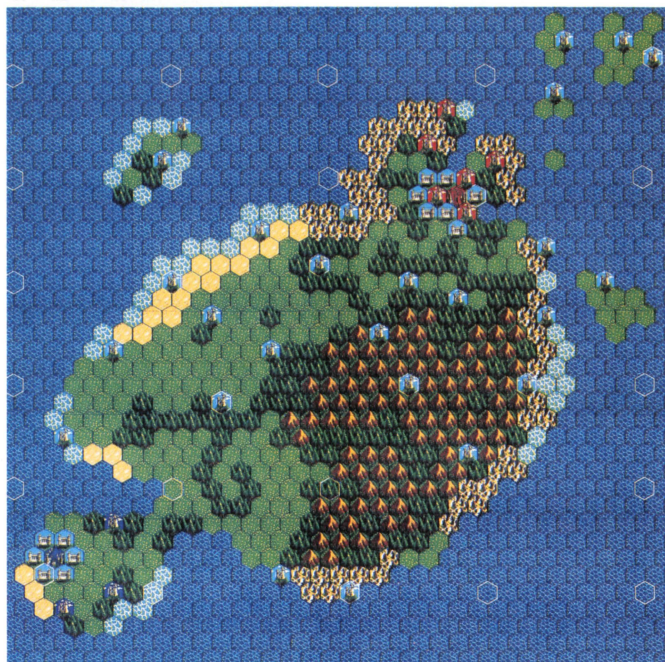
敵を知るには己を知れという古い格言もある通り、自軍をよく把握しないで戦いに臨むのは無謀だ。キャンペーン版自軍モンスターデータを載せたので十分に活用し、勝利をつかんでほしい。なお、データ中の攻撃力は対戦モンスターや時刻によって変わるので注意しよう。

表の見方

名前	HP
属性	写真 / カクトウ 攻撃力・回数 / ソウビ 攻撃力・回数

名前	HP	属性	カクトウ 攻撃力・回数	ソウビ 攻撃力・回数
ウォーロック	99	L	1・3	13・3
ファイヤーエレメンタル	16	L	10・5	
ドラゴン	32	N	9・2	
ドラゴンロード	30	N	28・1	4・4
ファイヤードラゴン	60	N	13・2	17・2
エンジェル	30	L	2・2	6・2
アークエンジェル	42	L	3・2	14・2
ペガサス	30	L	3・4	
モノペガサス	39	L	3・6	
セイレーン	16	L	1・1	10・2
サーペント	62	N	12・2	
マンティコア	32	N	5・3	
スフィンクス	45	N	10・2	6・2
トロール	32	N	13・1	
ジャイアント	50	N	21・1	16・1
ソルジャー	26	L	3・3	
ナイト	36	L	6・3	13・1
ホワイトナイト	52	L	8・3	22・1
リザードマン	24	N	2・3	4・2
サラマンダー	34	N	4・3	16・1

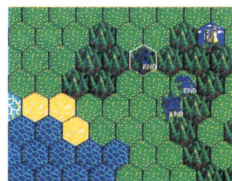
キャンペーン1のマップ

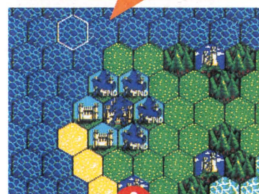
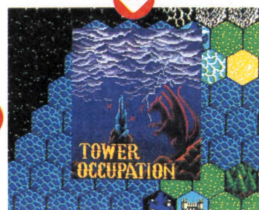
キャンペーンの一番最初である。全体図を見ると、かなり小さい島だが、実際にここで戦ってみるとかなり広く感じるだろう。自軍の城の近くには塔があまりなく敵の城の近くに塔がある。結構不利だが、アゲインやワープの大魔法を使えば勝てるはず。ここでは、ドラゴン、エンジェル、ソルジャー、ペガサスのレベルを上げよう。

具体的な戦略

まず、召喚できるモンスターの数を増やすのが大事だ。移動能力の高いモンスターで塔を占領して、強力なモンスターを召喚しよう。そして、強力なモンスターを敵の城近くの塔におき、戦線を作る。

進軍のスピードが要求される。結構きついぞ

序盤戦

まず、1ターンではペガサスを3匹召喚し、そのうちの1匹にアゲインをかけて城近くの塔を占領する。すると召喚できるモンスター数が増える。この方法でドラゴンやソルジャーなどを召喚する。

アゲインを使え

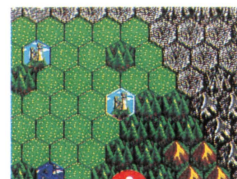
ペガサスを召喚しアゲインを使え

移動させて、塔を占領するのだ

そして、モンスターの召喚数を増やすのだ

中盤戦

ペガサスで塔を占領しながら敵の城近くに移動していくと、写真Aの塔があるはず。この塔は戦略上大事なポイントだ。この塔を占領したら、すぐあとのターンにワープの魔法をつかってドラゴンを送る。ドラゴンでこの塔を守りながら自軍のモンスターを進軍させて、この塔の周りに戦線を作れ。もし、この塔を占領できなかったらゲームをやり直せ。それだけこの塔は大事だ。なにがなんでも押さえるのだ。

写真A。この塔は中盤戦で一番大事だぞ。必ず取れ

自軍モンスターで戦線を張れ

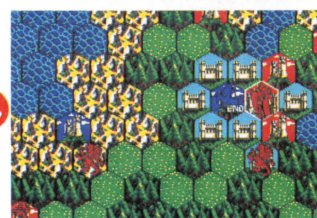
こうなったら戦うしかない。死力の限りを尽くし、敵を撃破するしかないぞ

終盤戦

写真Aの塔で戦うときに大事なことは、敵モンスターの1体を一点集中で攻撃し倒すことだ。精霊や大魔法を駆使して戦えば敵のモンスターをかなり減らせるだろう。敵モンスターの数が減ってきたら、敵の城と城壁でつながっている塔を占領し、占領した塔にワープでサーペントを送る。これを繰り返し、サーペントの数を増やして敵マスターを攻撃しよう。このとき敵マスターを絶対殺さないようにHPを減らそう。

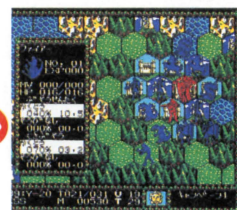
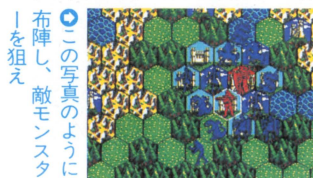
いよいよ敵マスターを倒すときがきた。気を引き締めろ

城とつながっている塔を占領せよ

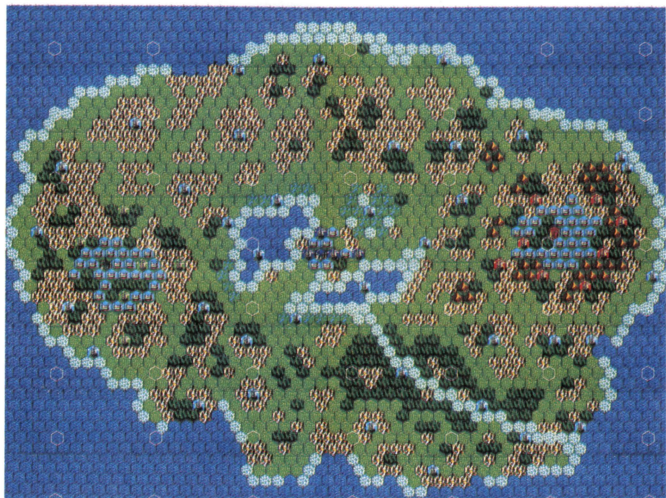
サーペントをワープ

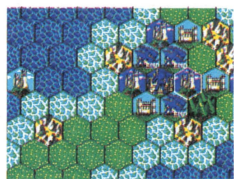
ワープを使ってサーペントを送れ。マスターとの戦いは格闘で

モンスターのレベル上げ

敵マスターのHPを減らしたらマスターの周りを自軍モンスターで取り囲もう。ただし、敵が1体だけモンスターを召喚できるように城壁1ヘックスを空けろ。そして、召喚されたモンスターを袋だたきにしてレベルを上げよう。

この写真のように布陣し、敵モンスターを狙え

レベル上げは最終ターンまで続けよう。精霊などをフルに活用しろ

キャンペーン2のマップ

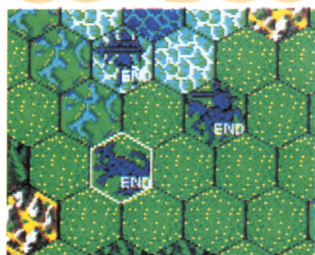
自軍マスターを中心に、東にはネクロマンサー、西にはソーサラーがそれぞれ城を構えている。真ん中に自軍の城があるので西と東から攻められる可能性がある。勝ち抜くには結構つらい。ここでは、ナイト、ドラゴンロード、マンティコアのレベルを上げよう。

具体的な戦略

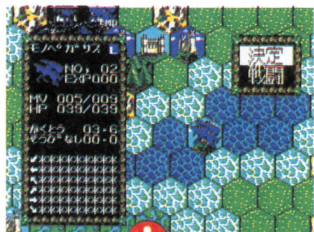
自軍の城付近に点在する塔をペガサスで占領し、モンスターの召喚数を増やす。そして、西と東に均等にモンスターを進軍させる。自軍モンスターのレベルが上がっていれば結構楽にクリアできる。

まず、ペガサスを召喚して、周りの塔を占領だ

序盤戦

まず、召喚できるモンスターの数を増やすために、自軍の周りに点在する塔をモノペガサスで占領する。ある程度召喚数を稼いだら、ドラゴンロード、ナイト、アークエンジェルを召喚し、西と東にそれぞれ進軍させる。

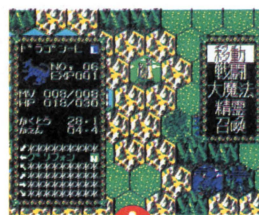
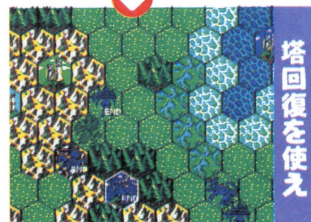
なぜ、3体ずつ組ませて進軍させるかと言うと、この組合せだと様々な敵モンスターに対処でき、かつ有利な戦闘結果が得られるからだ。三位一体で進軍すれば、敵など怖くはない。

三位一体で行こう

なるべく離れないように進軍し、敵に出会ったら、総がかりで戦え

モノペガサスで塔を取れ

西と東に同時に進軍

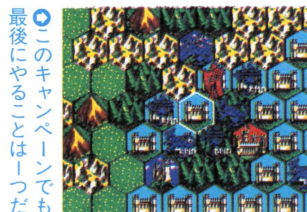
中盤戦

敵モンスターの攻撃で傷を負ってしまったモンスターには塔回復を使おう。また、塔で敵を迎え撃つのも有効だ。キャンペーン2では、いたるところに塔が存在しているので塔を活用すること。

塔で戦えば結構楽なはず

傷ついたら塔で回復をすればいいのだ

塔回復を使え

なにもHPが満タンになるまで回復させなくともいいぞ

終盤戦

ドラゴンロードやナイトがいるならば、各マスターは格闘で戦おう。レベルアップしたモンスターがいなければサーペントをワープさせてマスターをたたこう。ただし、ここでも敵マスターたちを一気に倒さないで、自軍モンスターで囲み、敵が召喚したモンスターを倒してレベルを上げよう。最低でもホワイトナイト、ファイヤードラゴン、アークエンジェルだけは、召喚できるようにしておけば、次のキャンペーンで有利に戦うことができるはずだ。

このキャンペーンでも最後にやることは一つだ

それは、レベルアップにほかならない

敵強力モンスターの倒し方

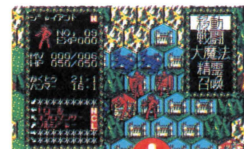
ロック

ロックは移動能力が高いので自軍モンスターで攻撃しようとしても逃げられてしまう。この敵には精霊攻撃を使って確実に倒すのが一番だ。

ロックは移動能力の面から見て、強力

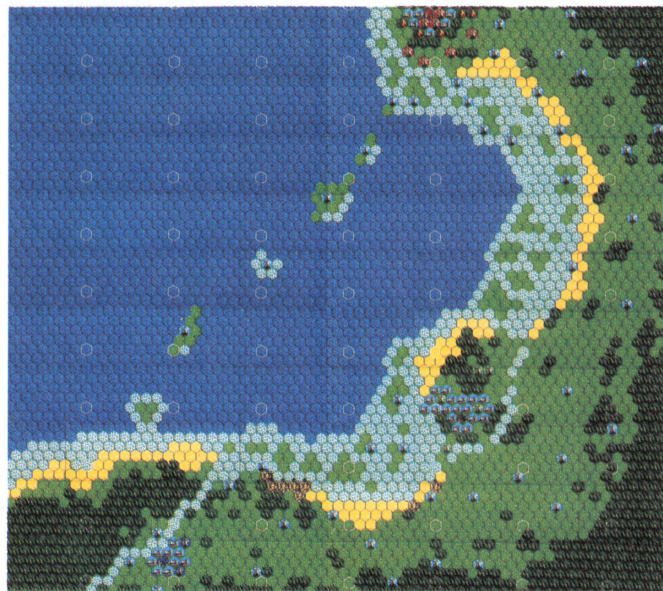
精霊攻撃で倒すのが一番だ

ジャイアント

このキャンペーンでは唯一のレベルアップした敵キャラだ。倒すには、大魔法のハーフキラーを使い、アークエンジェルのいかづちでとどめを刺せ。

攻撃力がバツグンに高い

大魔法のハーフキラーでHPを減らせ

キャンペーン3のマップ

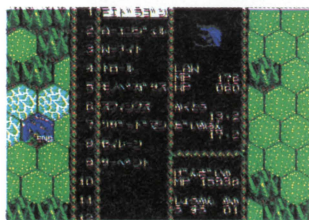
全体図を見るとかなり広大なマップであることがわかる。両方の敵軍を相手にするとなると、かなりしっかりした戦略で侵攻しないとターン数をオーバーしてしまうだろう。また、侵攻に使うモンスターも移動能力の高いものでないといけない。もし、ソーサラー、ネクロマンサーと順番に攻めていったら勝ち抜けないだろう。

具体的な戦略

まず、進軍の仕方としては、同時に進軍していくのがいいだろう。ソーサラーの城にはファイヤードラゴンとホワイトナイトを中心に、点在する塔を占領しながら進軍する。ネクロマンサーの城には、アークエンジェルで進軍しよう。

同時進軍はいかにモンスターの召喚数を振り分けるかだ

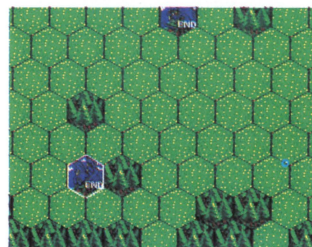
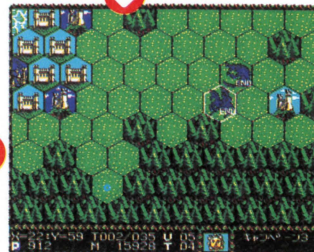
対ソーサラー

ソーサラーが召喚するモンスターはすべて弱いモンスターばかりだが、移動能力の高いモンスターがいるので精霊で攻撃し、塔を占領されないように。塔さえ占領されなければ簡単に敵を撃破できる。

ソーサラーがロックを召喚したら精霊攻撃で倒せ

強力なモンスターさえいれば…

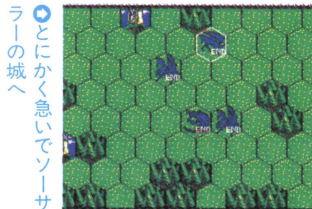
ソーサラーなど楽勝だ

序盤戦

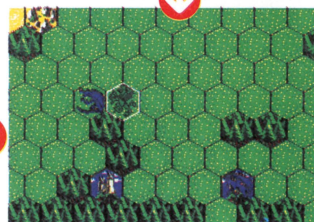
まず、ファイヤードラゴン、ホワイトナイト、モノペガサスを召喚する。モノペガサス以外は敵の城に進軍し、モノペガサスで塔を占領しモンスターの召喚できる数を増やす。

まず、モンスターの召喚だ。ところでMPはたまっているかな

ファイヤードラゴンとホワイトナイトはドンドン進軍させよう

塔を占領しつつ敵城を目指せ

中盤戦

モノペガサスでモンスターの召喚数を増やしたら、ファイヤードラゴン、ホワイトナイトを計4体ずつソーサラーの城に進軍させる。途中敵モンスターと出会うかもしれないが、敵にかまわず進軍しろ。

召喚可能数が増えたらすぐモンスターを召喚だ

もし敵と出会っても無視しろ

とにかく急いでソーサラーの城へ

終盤戦

ファイヤードラゴンやホワイトナイトの地上ユニットで進軍した場合、敵マスターの城に通じる道は2本しかない。しかも敵は道にモンスターを配置してくるだろう。こうなると敵を突破するには、かなりのターン数を費やしてしまうはず。短時間で突破するにはモノペガサスで敵の城と城壁でつながった塔を占領し、ワープでファイヤードラゴンを送る。これを2、3度繰り返して、内と外からソーサラーを攻撃しよう。

この2本道を封鎖されるとやっかいだが…

モノペガサスで敵の城と続いている塔を占領する

ワープで強力なモンスターを送れ

対ネクロマンサー

ネクロマンサーとの戦いでは自軍の進軍のスピードが遅いとかなり苦しむ。それだけに、進軍のスピードがネクロマンサー撃破の鍵となる。敵は強力なモンスターを召喚するので対応策を記しておく。

○強力なモンスターを召喚してくるイヤなヤツ

強力な敵モンスター達

アークデーモンは格闘の攻撃回数が１回だけしかない。対応策としては、攻撃力と攻撃回数の多いホワイトナイトやファイヤードラゴンが有利。

バーサーカーは装備がないので、アークエンジェルのいかづちで攻撃しよう。

ヒポグリフォンは、装備の火玉攻撃力が、格闘攻撃力よりおとるのでアークエンジェルのいかづち攻撃で戦おう。

サラマンダーは、結構HPが低いので、ファイヤードラゴンで戦うと１回の戦闘で倒すことができるぞ。

○コイツにはファイヤードラゴンやホワイトナイトだ

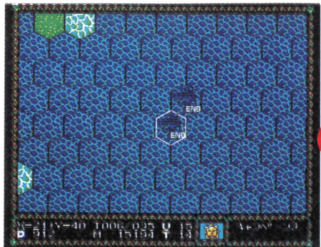
○コイツもアークエンジェルのいかづち攻撃で倒そう

○アークエンジェルのいかづちで

○格闘攻撃に弱いぞ

序盤戦

ネクロマンサーの城へ進軍する場合、陸上を進軍すると、かなりのターン数がかかってしまうだろう。そこで、空を移動できるモンスターを召喚し、空路でネクロマンサーの城に進軍しよう。対ソーサラー用のモノペガサスをフルに活用して、モンスターの召喚できる数をかせごう。モンスター召喚数が増えたら、アークエンジェルを数体召喚し、ネクロマンサーの城目指して進軍開始だ。

○アークエンジェルかスフィンクスを召喚する

○モンスターは召喚可能か？

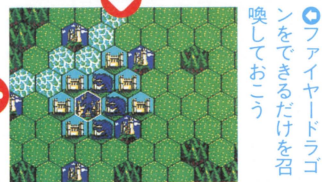
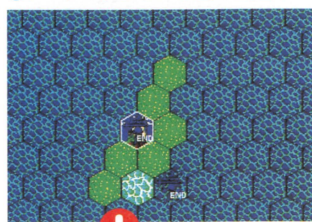
○アークエンジェルが主体だ

中盤戦

マップ上の海にある島のあたりまでアークエンジェルの部隊が到達したら、自軍の周りにファイヤードラゴンを召喚し、塔に配置しておこう。これは、終盤戦での大事な布石となるぞ。

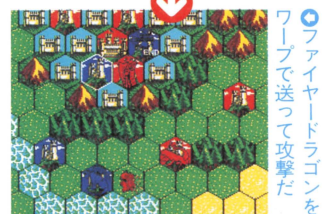
○アークエンジェルが島に到達した

○ファイヤードラゴンをできるだけ召喚しておこう

○あとあと有利にするために城の周りの塔に配置しておこう

終盤戦

アークエンジェルがネクロマンサーの城付近に到達したら、城近くの塔を占領しよう。そして、中盤戦で布石としておいたファイヤードラゴンを大魔法のワープを使って、敵の城近くに送る。できるだけ多くのファイヤードラゴンを送るようにすれば、かなり有利に敵と戦えるはずだ。もし自軍モンスターが傷を負ってしまったら、塔に入れて塔回復をしたり回復系の大魔法を使おう。敵モンスターをすべて倒したら、敵マスターをファイヤードラゴンの格闘で攻撃してレベル上げに専念しよう。

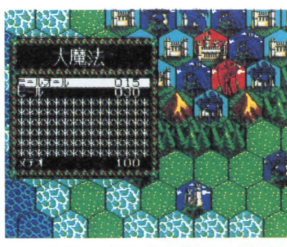
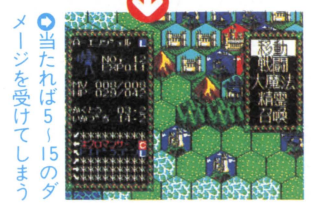
○全モンスターのレベルを上げろ

○アークエンジェルが敵近くの塔を占領したら攻撃だ

○ファイヤードラゴンをワープで送って攻撃だ

気を付けること

どのキャンペーンにもいえることだが、敵マスターを虫の息にし自軍モンスターのレベルを上げるとき、敵マスターが大魔法のメテオを使う場合がある。このメテオの魔法は、マスター付近のすべてのモンスターに流星を降らせ、当たったモンスターに5～15のダメージを与える。対応策は回復系の大魔法を使うか、塔回復しかないぞ。

○対応策は回復系大魔法か塔回復

○敵マスターのメテオを防ぐことはできない

○当たれば5～15のダメージを受けてしまう

桃太郎伝説II

桃伝IIも第3弾に入りましたが今回がさいごになります。3ヵ月にわたってきた旅も終止符をうつときがきたようです。対じごく王までもうひとふんばり!!

発売中	7200円(税別)
ロールプレイング	6M
バックアップメモリ	――

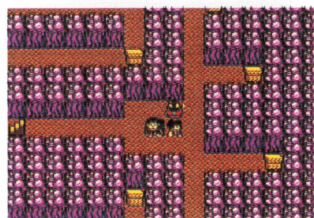
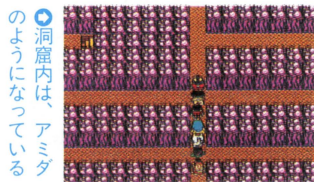
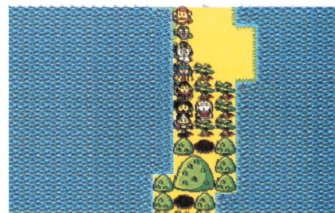
とうとう最後の決戦までやってきました。みんな、ちゃんとレベル上げをやっていただろうか? 地蔵様のいう通りに村の周りでレベルを上げてから先に進むことをお勧めするよ。これからはイベントも少ないし、村と村の距離も短いので、レベル上げをちゃんとすることが重要になる。今回は、術の早見表を付けたので戦闘中の手助けとして活用してね。では、じごく王と最後の決戦へ…いざ勝負。

うさかめの村

うさかめの村で、次のひこぼしの村の情報を手に入れたら、村から南東に毒沼を越えて進もう。すると、島の岬に洞窟が見えてくる。

話しかけるのがすごく難しいんだよね

洞窟

この洞窟は、いくつもの通路が先に見えてアミダくじのようになっている。先に進める通路は1つだけだが、他の通路の先には宝のつづらが必ずある。先に進んであとから宝を取りにきた方が無難だよ。ここは無理をしない方がいい。

洞窟内は、アミダのようになっている

行き止まりには、必ず宝があるよ

岬の先にあるこの洞窟を通り抜ければ、ひこぼしの村に行けるよ

出てくる鬼キャラ

ここで出る鬼キャラは、攻撃力、守備力ともに高くて手強い。しかも仲間を呼び出して、ヘタするといつまでも戦いが続くかも。レベル上げには便利だけど、調子にのると自滅するよ。

ぬえ。特殊攻撃はないが攻撃力が高い

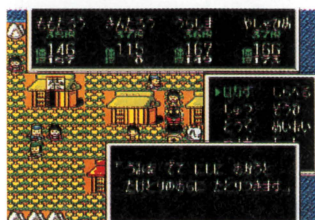
ちみもうりょう。攻撃力と守備力ともに高い

ひこぼしの村

ひこぼしの村に着くと、男だらけの村でみんな懸命に働いている。これは、なまけ者だった村人を神様がお怒りになり女と男を分けてしまったから。唯一会える七夕の日に鬼がジャマをしているらしいことがひこぼしの話でわかる。憎き鬼どもはめずとおずの2匹。今度のボス鬼は2匹もいるのでレベルを上げてから戦いに臨もう。こいつらを倒すと、ひこぼしとおり姫が出会う七夕祭りが始まる。そして村に女の人が戻り、村は活気に満ちあふれる。橋を渡って、となりのおり姫の村に行くと、おり姫がおり姫の笛をくれる。この笛は、使うとほかけ船がどこからともなく現れるという不思議な笛だ。さあ、ほかけ船に乗って海を渡ってたけとりの村に出発だ。

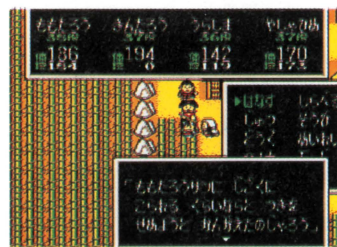
ひこぼしの話を聞こう

これがボス鬼のめずとおずだ

おり姫が笛をくれるよ

さるの地図を見ながら行くといい

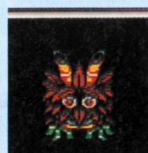
たけとりの村

たけとりの村では鬼が月に攻め込もうとしていた。また、月に行くために必要な牛車の1つが雷神によって奪われようとしている。雷神の手下のキマイラと戦って勝てば、月への牛車が1つ手に入る。次はかぐや姫を助けに行こう。

桃太郎の行く手を阻む雷神が登場

雷神の手下のキマイラ2匹。こいつらは合体して襲ってくる

とうとう、月にまで鬼の手が延びてしまった。早速、行って鬼退治だ

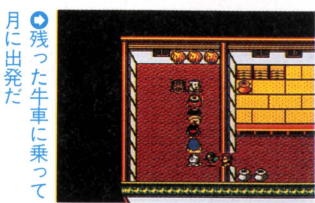
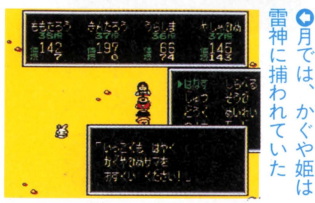
出てくる鬼キャラ

ここに出る鬼キャラは右の竹のお化けのような2匹がメインに出てくる。村の周りではイベントがないのでレベルを上げるのには適当な場所だよ。月に行く前にここで修行しよう。

もうそうちく。打撃で倒せるけど結構強いよ

おかめざさ。術で攻撃力を上げてくるぞ

月の宮殿

牛車に乗って月に着くと、月の宮殿は鬼に乗っ取られて、かぐや姫が囚われの身になっていた。さっそく助け出しに行こう。宮殿の中は、ダンジョンになっているが単純なので、迷うことはないだろう。最上階にいる雷神をやっつけると、かぐや姫が現れる。懐かしむ暇もなく、最後の決戦、じごく王との戦闘が待っていると告げられる。そしてかぐや姫から、各キャラに最強の武器が手渡される。下界に降りて、かぐや姫に言われた通りに桃太郎の家に帰り、月の水晶を剣で割ろう。この宮殿は、雷神を倒すと敵が出てこなくなるので、イベントクリア後は下界に降りてレベル上げに専念しよう。さあ、最後の大仕事だ//

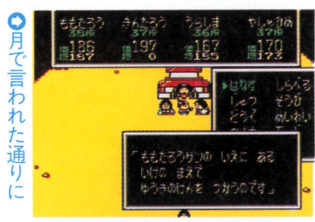
最上階に雷神はいる。やってしまえ!!

残った牛車に乗って月に出発だ

月では、かぐや姫は雷神に捕われていた

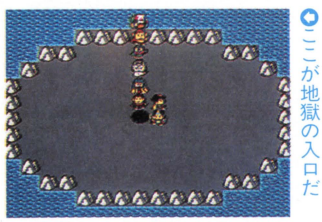
月の宮殿の中は、単純なダンジョンだよ

雷神を倒すと懐かしいかぐや姫に会えるよ

そして各キャラに最強の武器が…

地獄

地獄の入口には、ほかけ船でマップの中心にある黒い部分に行こう。ここは、中が巨大なダンジョンになっている。敵も今までとはケタ違いの強さだ。レベルをかなり上げてから行かないと、すぐに自滅してしまう。レベル40以上は欲しいところ。戦闘では、術を有効に使おう。先に進むと、えんま大王や桃太郎と戦った鬼たちが仲間になってくれる。これほど強い味方はない。このダンジョン内で回復できる場所は、1カ所しかないので、アイテムも忘れずに持っていこう。じごく王との戦いは、もうすぐだ。

月で言われた通りに

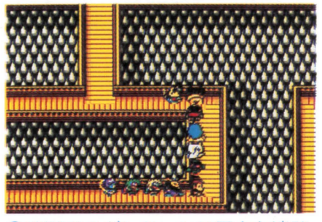
鳳凰が地獄門を開けてくれるよ

ここが地獄の入口だ

地獄でのダンジョンは巨大な迷路

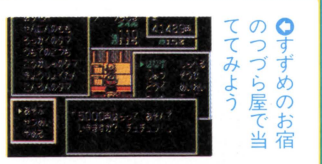
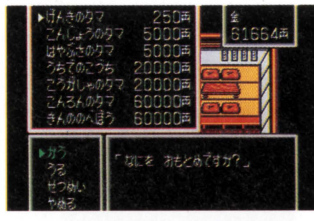
出てくる鬼キャラ

ここの敵は、まさに鬼という感じの敵ばかり。攻撃力も高いので、戦闘のあとのHP回復は必須。しばらくレベル上げをするのも手かな。宮殿の入口にいる人が宿の代わりをするよ。

らしょうじゃき。レベルがないとキツイ敵だ

ばっかんじゃき。ここいらの敵は打撃で勝負

決戦の前に

決戦の前にアイテムをそろえるのも重要なポイント。特にこんろんのタマとこうがしゃのタマは絶対に欲しい。つづら屋で当てるか、茶屋で買ってものふやしのタマで増やすかしよう。

すずめのお宿のつづら屋で当ててみよう

ものふやしのタマを使うのも手だ
たけとりの村で売っているよ

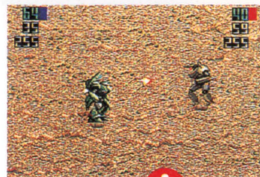
術の早見表

術名	キャラ	効果範囲	効果	術名	キャラ	効果範囲	効果
きんたんの術	桃	仲間1人	HP40回復	うずしおの術	浦	敵全部	うずしおを巻き起こして攻撃
せんきんたんの術	桃	仲間1人	HP100回復	ふういんの術	浦	敵1グループ	敵の特殊攻撃を封じ込める
まんきんたんの術	桃	仲間1人	HP完全に回復	ふにゃらの術	浦	敵1グループ	敵の守備力を低下
ひえんの術	桃	仲間全員	瞬間移動	おによけの術	浦	仲間全員	一定時間敵が出ない
いなずまの術	桃	敵1グループ	稲妻攻撃をする	ぶんしんの術	や	自分1人	自分の分身が出る
ろっかくの術	桃	敵全部	最高の攻撃術	かくらんの術	や	敵1グループ	敵を混乱させる
ふゆうの術	桃	仲間全員	一定時間体が浮かぶ	わざよせの術	や	敵1グループ	敵の持つMPを奪う
ほうひの術	桃	誰でもいい	オナラをする	やまびこの術	や	仲間1人	ダメージの半分を返す
おとひめの術	浦	仲間全員	HP回復	まいたんの術	や	仲間全員	戦闘時にHP回復
めざましの術	浦	仲間1人	マヒ治療	はやての術	や	仲間1人	すばやさ増加
まもりの術	浦	仲間1人	守備力増加	わざわけの術	や	仲間1人	自分のMPを仲間に与える
ばいりきの術	浦	仲間1人	攻撃力増加	りょうりの術	や	自分1人	回復アイテムを作る

Q バスティール

相手より性能の良いMCでもMC同士の戦闘で勝てません。

(北海道／グリペン)

A ここで紹介する戦い方の条件は対COM戦、障害物のない場所の方がやりやすい。戦闘が始まったらまず、主力武器を1発だけ敵に向かって撃つ。敵の弾を避けるため、自分の後ろ側となる斜め下へ逃げて振り向き、敵側の横へ撃つ。あとはこの繰り返しだ。

いきなり主力兵器を撃つ。右が自機だ

敵弾を避けるため斜め下にすぐ逃げる

また敵に主力兵器を…

少しくらい強いMCでも相手にできる

Q らんま½

PART8にいるおばばがどうしても倒せません。

(兵庫県／松尾慶一)

A まず、シャンプーとおばばを同時に画面に出さないようにして、シャンプーを倒す。おばばと戦うときはおばばが突っ込んでくるまで待ち、突っ込んできたらすぐ必殺蹴り。この繰り返しだ。

先にシャンプーを右に誘導して倒してしまう

倒したらおばばのところへ行って待機

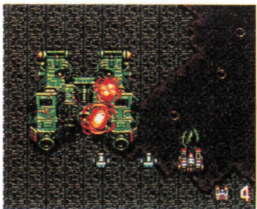
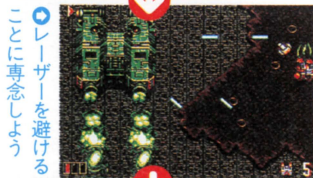
おばばが襲ってきたら

必殺蹴りで攻撃をする

Q オーバーライド

4面のボスをなるべく少ない損害で倒したいのですが…。

(熊本県／薬用サクセス)

A このボスは強いので早めに倒せる方法を教える。まずボスと戦うまでにブルーのオプションを最強にしておく。ボスが弱点を出す直前にオプションが弱点に当たるよう誘導し、攻撃する。あとはレーザーを避けるのに専念する。

初めの一撃はプールショットで良いがあとは正攻法で戦う

レーザーを避けることに専念しよう

ブルーで弱点を攻撃だ

ブルーだと威力があるので早めに倒せるぞ

Q 天聖龍

ステージ4のボスが強すぎて困っています。助けて下さい。

(埼玉県／スカイホーク)

A 最初は正面にいて、ボスが近寄ってきたら上か下へ逃げる。後ろのモビルスーツの弾は簡単に避けられる。ボスがまた移動したら後ろに回り込み、ボス前面にすきまができたらそこへ移動し攻撃。このとき真正面にいないように。

近寄ってくるまで正面で攻撃している

上か下に行って避ける

後ろに回り込み避ける

真正面から少しずれた場所で攻撃

イラスト／島浦孝全

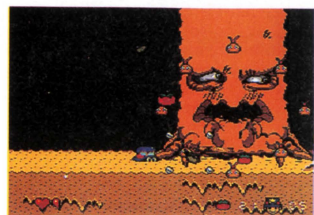
Q 魔界プリンスどらぼっちゃん

3面中ボスの木のおばけがなかなか倒せず困っています。

（福岡県／田村恵利子）

A こいつは木の根元が弱点なので根元の近くで攻撃しよう。虫の弾や木の葉が落ちてきたらいったん左端へ逃げてからまた根元へ行って攻撃。この繰り返しだ。木の葉はこいつの目の辺りまで落ちてきたら避けるようにしよう。

初めは根元の近くで攻撃していよう

木の葉がきたら左端へ

また根元に戻って攻撃を続けよう

虫は倒してもまた出てくるので放っておきジャンプはしない方がよい

Q サンダーブレード

3面の3－Dシーンが難しく、いつも障害物に激突します。

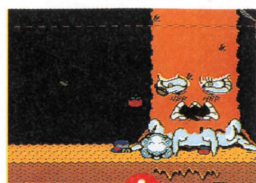
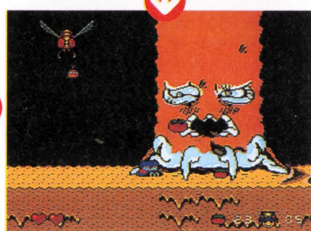
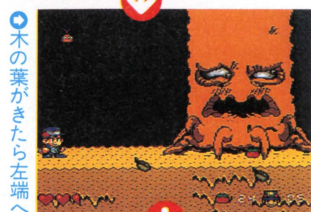
（宮城県／ゴーランド艦隊）

A 地面に頻繁に降りて着陸をしながらゆっくり前進しよう。敵を破壊しながらゆっくりと前進すれば、障害物は簡単に抜けられ、弾は着陸状態でも左右に避けられる。しかし、着陸中に真横にある障害物は激突することがある。

敵の弾が飛んできたらまず着陸して…

落ち着いて簡単に避けることができる

これ以上右へ行くと激突するぞ！

難関だった障害物も簡単に突破！

Q バイオレントソルジャー

ステージ4で自機に集まってくる流星群にやられてしまう。

（愛知県／キングタイガー）

A 普通に攻撃したら、やられるので、自機の周りに流星群が集まったらパワーショットを準備し、十分引き付けてからパワーショットを使おう。すると自機へ集まらなくなるので攻撃をせずに抜ける。他の流星群もこれでOK。

パワーショットの準備をしておこう

このくらいまで引き寄せたら使おう

散った流星群は、あまり相手にしない方がよい

色違いの流星群も同じ要領で突破すれば安全だ

Q オペレーションウルフ

捕虜救出ステージで捕虜を救出するコツを教えて下さい。

（佐賀県／松本明弘）

A 敵は捕虜を盾にするような動きをするので、敵が捕虜に重なったときは撃たない方がいい。ロケット・ランチャーは捕虜がいる間は使えないので、捕虜が画面にいない合間を狙って使おう。

捕虜に当てないように倒さなければ…

この状態のときにも当たり判定がある

この辺りはこの高さで照準を移動

捕虜を助けたあとはどんどん攻撃

質問大募集

Q&Aだけのコーナーが新しくできました。何度、挑戦してもクリアできないあなた。ど～しても同じところで詰まってしまうキミ。誰も助けてくれない、とお嘆きの方。そんなゲームは好きだけれど、解けなくて悩んでいる読者のみなさんの強～い味方になろうという前より強力な企画です。名付けて「Q&A Engine」。どんな難関でも我々に任せれば、たちどころに答えてあげましょう。ただ今、質問を大々的に募集しています。ハガキにゲーム名、質問内容、住所、電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってください。またFAXでも受け付けています。それでは、みなさんよろしく//

あて先は
〒980 宮城県仙台市青葉区二日町6－7
TIM PC Engine FAN編集部
「Q&A Engine」係

FAX番号 022-213-7535

1 カダッシュ ★★★★☆

最初からレベル20に

大阪府
庄野悟史

このゲームに最初からレベル20で、2面からスタートできるウルテクが見つかった。

やり方は、普通にスタートさせて、まず適当に自分のキャラクタを選んで、名前登録画面のときに「たこ」と入力する。そしてゲームをスタートさせる。すると2面から始まり、しかもレベルが20になっている。でも、たしかにレベルは高いけどゴールドや持ち物はスタート時と同じく何も持っていない。だから、なるべく魔法を持っている魔法使いを使うと、すべての魔法を会得しているからプレイしやすいかも。

❍タイトル画面でランボタンを押して普通にゲームをスタートさせる

❍自キャラを決めよう

名前登録をするときに「たこ」と入力する

❍名前を「たこ」と入力したら、ゲームをスタートさせよう。でも、こんな変な名前、本当はやだなあ

❍魔法使いなら、魔法をすべて会得していて使いがいがあるよ

❍ステージ2から始まる。しかもレベルが20になっているんだ

2 ジャッキーチェン ★★★★☆

ステージセレクト

愛知県
前川和慶

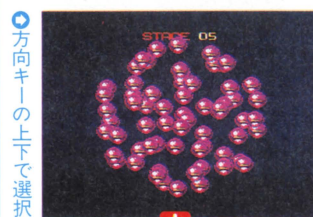
キャラがかわいいジャッキーチェンにステージセレクトのウルテクが見つかった。

やり方は、まずタイトル画面で方向キーの上、下、左、右とⅡボタンを押す。ここで鈴の音が鳴ったら成功だ。あとは、セレクトボタンを押しながらランボタンを押してゲームスタートさせる。すると、ステージセレクト画面になる。操作は方向キーの上下で選択でき、最終のステージ5まで選べる。これは、普通にコンティニューもできるから、最終ステージを選んでクリアすればエンディングも簡単に見られるよ。ただ、高度な術などは使えないので結構キツイかもしれないよ。

❍タイトル画面でコマンド入力する

タイトル画面で方向キーの上、下、左、右とⅡボタンを押す。鈴の音が鳴ったら成功。あとはセレクトボタンを押しながらランボタンを押す

❍ステージセレクトだ

❍方向キーの上下で選択

❍最終ステージを選んで、いざ勝負だ。ちょっと無謀かもね

❍結構キツイかもしれないなあ

イラスト／島浦孝全

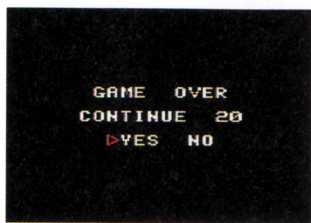
3 不思議の夢のアリス ★★★★☆

コンティニュー増加法

埼玉県 森 裕司

かわいいキャラのわりには、結構難しいこのゲームのコンティニューが増えるウルテクだ。

やり方は、タイトル画面で下、左、Ⅱ、上、Ⅱ、下、右、左の順に押す。そしてゲームをスタートするとコンティニューが、普通は5回が20回に増えている。これだけあれば、楽に先に進めること間違いナシだ。

タイトル画面でコマンドを入力

タイトル画面で下、左、Ⅱ、上、Ⅱ、下、右、左の順に押す

スタート早々にやられてしまったのだ。でも大丈夫だよ

コンティニューが20もあるからネ

4 不思議の夢のアリス ★★★★☆

ステージセレクト

東京都 トクマン

このゲームに、ステージセレクトのウルテクが見つかった。

やり方は、タイトル画面で下、左、Ⅱ、上、上、Ⅰ、右、セレクトの順に押す。そして自分のやりたいステージの数だけⅠを押してから、ランボタンでゲームをスタートさせる。Ⅰを押したときに音が鳴っていれば成功。すると、ステージセレクトで自分の好きなステージが楽しめる。このウルテクで各ステージをよく練習すれば、全ステージクリアは近いぞ。

タイトルでコマンドだ

タイトル画面で下、左、Ⅱ、上、上、Ⅰ、右、セレクトを押して、やりたいステージの数だけⅠを押す

最終ステージだ

ここをクリアすれば、エンディングが見られるよ。がんばれ!!

5 不思議の夢のアリス ★★★★☆

プレイヤー増加法

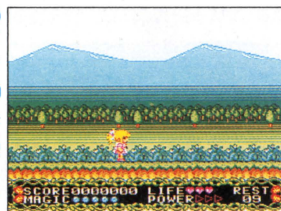
千葉県 菊地典行

今度は、アリスの数が10人に増えているウルテクだ。

やり方は、タイトル画面で右、左、Ⅱ、右、左、右、Ⅰ、上の順に押してゲームをスタートさせると、アリスが10に増えているよ。

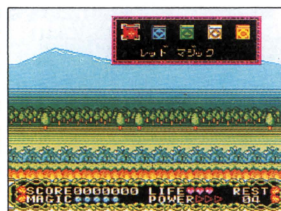
タイトルでコマンド

タイトル画面で右、左、Ⅱ、右、左、右、Ⅰ、上の順に押す

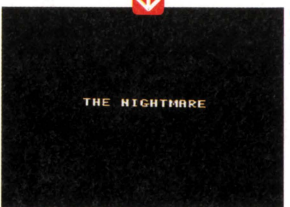
なんと10人に増えた

6 不思議の夢のアリス ★★★☆☆

マジックが全部ある

茨城県 相沢昌弘

タイトル画面で右、左、左、Ⅱ、セレクト、Ⅱ、上、Ⅱの順に押す。そして、ゲームスタートすると、最初からマジックが5つ全部そろっている。これは便利だ。

これもタイトル画面でコマンド入力だ

タイトル画面で右、左、左、Ⅱ、セレクト、Ⅱ、上、Ⅱの順に押す

マジックが全部ある

7 不思議の夢のアリス ★★★☆☆

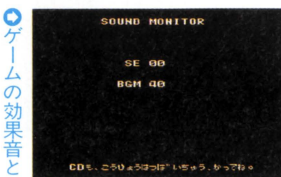
サウンドモニター

山形県 ガブリー

タイトル画面でⅡ、右、Ⅰ、右、Ⅰ、下、右、右の順に押す。そしてゲームをスタートさせると、サウンドモニター画面になり、効果音と13曲のBGMが聴ける。

タイトル画面で下のコマンドを入力

タイトル画面でⅡ、右、Ⅰ、右、Ⅰ、下、右、右の順に押す

ゲームの効果音とBGMが聴ける

8 桃太郎伝説II

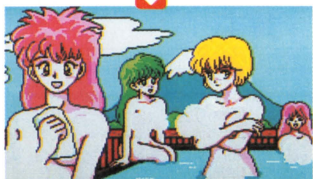
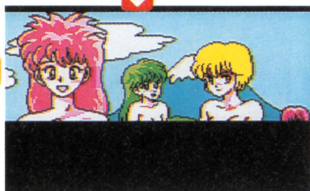
恒例の女湯があった

神奈川県
根性

桃伝IIにもみなさんお待ちかねの恒例の女湯があったよ!!
やり方は、銭湯に行って出口から1歩外に出る。そして右からグルッと回って、女の文字の上でしらべると女湯が見られる。さらに「ふゆうの術」を使うと結構、きわどいところまで見えちゃうのだ。

銭湯の周りを歩く

女の文字の上で調べると…。やったー見えたよォ。女湯だあ～

ふゆうの術を使ってみると…

ちょっとふゆうの術で浮かんで見てみれば、これはもう最高!!

9 桃太郎伝説II

隠しアイテム発見

東京都
渡部尚也

このゲーム恒例の隠しアイテムが見つかった。
場所は、でかたろうと会った洞窟の一番下の階で右の写真のところを調べると「うみひこの石」と「やまひこの石」の2つの隠しアイテムが見つけられる。この2つのアイテムは互いに呼び寄せることができる。使い方は、まず「うみひこの石」をどこかに置いてきて、別の場所で「やまひこの石」を使うと、置いた場所まで瞬間移動してしまう。これは、村と村が遠いところで活用すると、ひえんの術が使えなくなったときにとても便利なアイテムだ。

うみひこの石

一番下の階をくまなく探してみよう

やまひこの石

これで、2つの石がそろった

まず、うみひこの石を村のそばで使って置いてきて、移動しよう

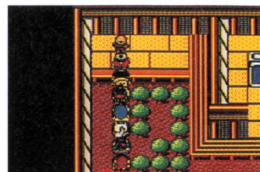
やまひこの石を使うと、うみひこの石を置いた場所まで瞬間移動する

10 桃太郎伝説II

すずめが人間になる

愛媛県
西村浩司

すずめのお宿で宿に泊まるときにいぬを偵察させる命令を使う。そして、元に戻すと宿のすずめが村にある宿の人間になってしまうのだ。でも、セリフはすずめのままだからなんか笑えるな。

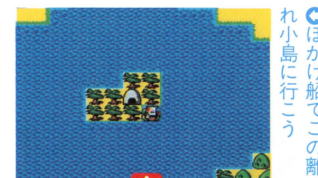
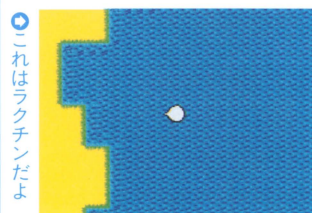
すずめのお宿の中に入ったら…

いぬを偵察させよう

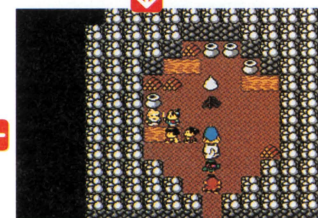
戻るとすずめが人間に

11 桃太郎伝説II

きんとうん発見

愛媛県
高木裕之

ひこぼしの村でほかけ船を手に入れたら、はなさかの村の左にある小島に行く。そこの洞窟にいるおじいさんに話しかけるときんとうんをくれる。これは移動のときに速くて便利だ。お遊びアイテムだからゲーム上は必要ないよ。

ほかけ船でこの離れ小島に行こう

話すときんとうんをもらえる

これはラクチンだよ

12 ウルトラBOX3号

コマ送りモードだ!!

北海道
吉田武則

このゲームの仮面ビクターでゲーム中にランボタンを押しながらプレイすると、コマ送りにゲームが進む。敵の動きはよくわかるけど、自キャラの弾をいつ撃てばいいかわからなくなるから、かえって面倒になるかもね。

ゲーム中にランボタンを押しながらプレイすると…

遅くていつ撃てばいいかわからないよ

⑬桃太郎伝説Ⅱ ★★★★☆

美術室と音楽室だ

新潟県
岡村　務

おなじみの桃太郎音楽室と美術室がやっぱりあった。

これは、ゲームをクリアしたあと、ランボタンとセレクトボタンを押してリセットする。そして、ゲームを始めると、はじめてとつづきの下に「?」のマークの項目が1つ増えている。これを選んでみると、桃太郎美術室と音楽室になり、美術室は敵の鬼キャラと仙人たちが見られる。音楽室は、BGMと効果音が聴ける。

やっと終わった。長い旅だったなあ

いつもより項目が増え?マークが出た

これは音楽室。ＢＧＭ等が聴ける

これは美術室。キャラが見られる

⑮ウルトラBOX3号 ★☆☆☆☆

きよたくんのやり方

兵庫県
天地海

きよたくんがうまくできなくて嘆いている方、必ず成功する方法がわかったよ。まず、連射パッドを用意する。そして①ボタンを連打するときに、①ボタンを押したままパッドの連射切替えスイッチを上下に動かす。すると、ドンドンとメーターが上がっていく。あとは、コイン3枚が上でそろったときに⑪ボタンを押せば、OKだ。

この画面になったら下の通りに

連射パッドの①を押しながら、連射切替えスイッチを上下に動かす

やりィ〜。うれしいぞ

これを繰り返せば、最後の1枚も取れてこの通り。う〜ん、このお姉さん、結構色っぽいなあ

⑭桃太郎伝説Ⅱ ★★★☆☆

おまけモード発見

香川県
北島太介

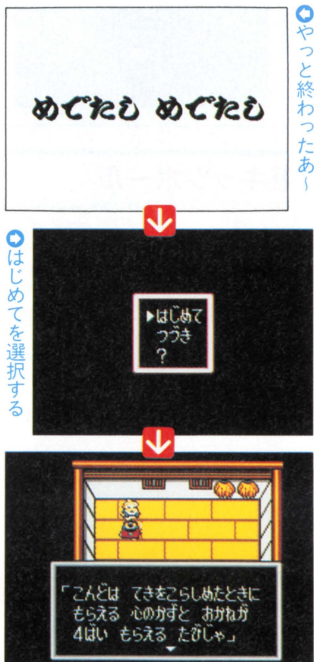
これも恒例の桃伝名物「ターボモード」だ。

やり方は、ゲームをクリアしたあとにランボタンとセレクトボタンを押してリセットする。そしてゲームをスタートさせて「はじめて」を選ぶ。すると、ターボモードが始まる。このモードは、敵を倒すとお金と経験値が通常の4倍はもらえる。しかも、⑪ボタンを押しながら移動すると、高速で移動もできる。これならゲームを早く進めることができ、エンディングも早く見られるよ。

やっと終わったあ〜

はじめてを選択する

ターボモードの始まりだ。行くぞ

これなら、早くクリアできるな

⑯アウトラン ★☆☆☆☆

敵車をすり抜けるよ

香川県
久本　淳

このゲームで、敵車とぶつかってもすり抜けてしまうウルテクが見つかった。

やり方は簡単。まず、普通にレースを走っていて、敵車の横にきれいにつけよう。そこで敵車に思いっきりぶつかってみよう。すると、敵車に跳ね返らずにすり抜けてしまうんだ。でも、ちょっとでもズレてしまうと跳ね返って自滅してしまうから気を付けよう。このウルテク、べつに活用性はないウルテクだけどおもしろいからぜひやってみてくれ。

よし、敵車が見えてきた。近づけ

キレイに1列に並べよう。ズレるなよ

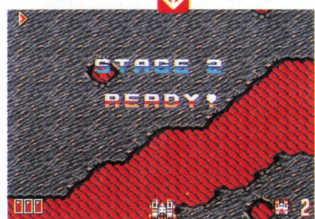
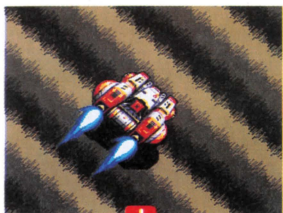
このときぶつかってみると…

なんと、跳ね返らずに車体をすり抜けてしまうのだ

17 オーバーライド

面セレクト発見

東京都 西村正幸

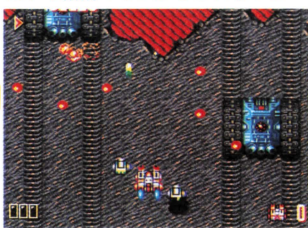
まず、タイトル画面でランボタンとセレクトボタンを押して、10回リセットする。そして、右下にあるコマンド表をもとに各面の方向キーとセレクトを押しながらランでゲームをスタートさせる。すると、自分の好きな面から始めることができる。これなら、各面の練習プレイもできるし、最終面を選んでクリアすればエンディングも見られるよ。

セレクトとランでリセットする

10回リセットをする

2面	上+セレクト+RUN
3面	右+セレクト+RUN
4面	下+セレクト+RUN
5面	左+セレクト+RUN
6面	右上+セレクト+RUN

ゲームスタートする

いきなり2面から始まる。とりあえず各面をそれぞれ試してみよう

でも、パワーはスタート時と一緒だから結構つらいかもしれないよ

18 オーバーライド

サウンドテスト発見

山口県 ネギスケ

まず、タイトル画面でランボタンとセレクトボタンを押して10回リセットする。そして、セレクトボタンを押しながらランボタンを押そう。すると、サウンドテスト画面になり、13曲のBGMが聴けるよ。選択は方向キーの左右でⅡボタンでスタートする。

タイトル画面で素早くリセットだ

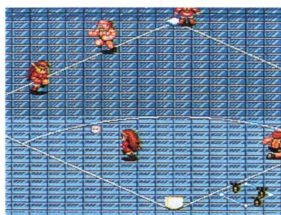
リセットを10回したあと、セレクトボタンを押しながらランボタンを押す

13曲の音楽が聴ける

19 キックボール

観戦モード発見

静岡県 増山友基

2プレイヤーのチーム選択画面でセレクトボタンを押しながらランボタンを押してチームを決定すると、選んだチーム同士で勝手に試合をする観戦モードになる。

まず各自、チームを選択する

セレクトボタンを押しながらランボタンでチームを決定する

勝手に試合が進む

20 キックボール

裏チームでプレイ

静岡県 増山友基

2プレイヤーのチーム選択画面で方向キーの上とⅡボタンを押しながらランボタンを押してチームを決定する。すると、肌や髪の色が違い、パワーも違った選手で試合ができる。

最初に各自のチームを選択する

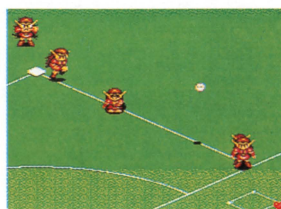
方向キーの上とⅡボタンを押しながらランボタンでチームを決定する

なんか金色のカッパって気持ち悪いな

21 キックボール

同チームで試合ができる

岩手県 キリマン

2プレイヤーのチーム選択画面でセレクトボタンを押しながら方向キーでチームを選択する。同じチームを選んで、ランボタンを押すと同じチームで試合ができる。

セレクトボタンを押しながら方向キーでチームを選択する

番号が重なればOK。ゲームスタート

結構、楽しいよ

22 メルヘンメイズ ★★★★☆

サウンドセレクト

北海道
川守　学

タイトル画面で①、②、セレクトボタンを押しながら電源を入れる。そしてタイトルが出てきたらランボタンを押す。するとサウンドセレクト画面になる。方向キーの上下で決めて①ボタンで9曲のBGMが聴ける。

①、②、セレクトボタンを押しながら電源を入れる

タイトル画面が出たらすぐにスタート

タイトルが出たらランボタンを押す

SOUND SELECT

時計みたいな画面だ

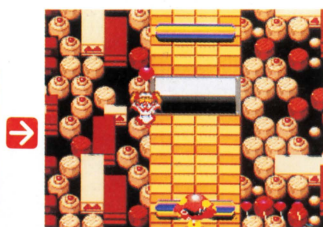
23 メルヘンメイズ ★★★☆☆

風船が10個付いてくる

静岡県
松井紀夫

やり方は、方向キーの上を押しながらランボタンを押してスタートさせる。すると、最初から風船を10個付けてスタートできる。画面では4個までしか表示されないがちゃんとあるよ。これだけあれば結構先まで楽に行けるね。

タイトル画面で方向キーの上を押しながらランボタンを押す

風船が10個に増えるよ

24 ボンバーマン ★★★☆☆

5人一緒にプレイ

福井県
坂口幸治

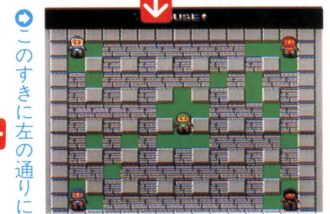
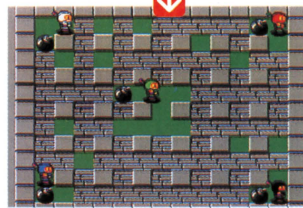
ボンバーマンのバトルゲームで5人を一度に操作できるウルテクが見つかった。

やり方は、まずマルチタップをつないで、タップの1にパッドをつなぎ、バトルゲームの5人でゲームスタートさせる。そして、ゲーム中にどこでもいいからポーズをかけて、マルチタップを外し、パッドを直接、本体に取りつける。あとはポーズを解除して操作してみよう。すると、5人とも同じ動きをして、とってもおもしろい。同じやり方で5人でなくても、2人でも3人でも4人でもできるよ。

マルチタップをつなげ1にパッドを付ける

バトルゲームにする

ポーズをかける

このすきに左の通りに

マルチタップを取りはずして、パッドを本体に取り付けてポーズを解除すると…

これで5人一度に操作が可能になる。でもこれでゲームするのは…

最初の一撃で、みんなやられてしまう。う～ん、普通より難しいなあ

UL-TECH募集

あて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキかFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られた方を採用者とします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。謝礼は、色の数によって、2000円～10000円になります。どんどん応募してくださいね～。

★★★★★—金10000円
★★★★☆—金 8000円
★★★☆☆—金 6000円
★★☆☆☆—金 4000円
★☆☆☆☆—金 2000円

FAXでも応募できます

PCエンジンのウル技
☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL（FAX）
・年齢
—内容—

FAX番号
022(213)7535

アーケード天国

業務用の気になる新作、ニューハード、アミューズメント施設までアーケードのすべてを網羅！

ラッドモビール

セガ
大好評活躍中

セガが開発したアミューズメント業界初の32ビットCPUを搭載したこのゲーム。体感度は今までの体感ゲームとさほど変わりはないが、背景のグラフィックなどはさすが32ビット。「ぼかし」「半透明」「フェードインフェードアウト」といった機能がふんだんに使われており、とてもリアルな背景が再現されている。

ゲーム内容は、アメリカ大陸横断レースが題材になっており、ロサンゼルス、ラスベガス、ロッキー山脈などのステージを制限時間内に走り抜けるといった内容。ステージ数は全20ステージ。ギヤチェンジはなく、オートマで走れるので初心者でも気軽に楽しめる。

⬆タイトル画面からして凄い！

リアルな走行感覚

ドライブゲームには珍しく、このゲームにはボタンがついている。ワイパーボタンとヘッドライトボタンだ。状況に応じて、これらのボタンをオンにして走るわけだ。レース中は当然ライバル車が登場し、幅寄せしたり急ブレーキを踏んだりしてプレイヤーのジャマをしてくる。おまけに、随所にパトカーが登場し、違反車を取り締まる。プレイヤーが信号無視などの違反をしていると、ポリスに捕まってしまい、大きなタイムロスになってしまう。と、まぁいろいろやってくれるわけだ。はい。

ワイパー作動

⬆雨が降ってきたらワイパーボタンをオン。曇りガラスがリアルでしょ

⬆うっ、さっきの信号無視でパトカーがきやがった。見逃してくれ〜

⬆ライバル車との激しいデッドヒート。自然環境を忠実にシミュレート

⬆派手なカラーリングのデラックスタイプきょう体。左右にねじれるようにローリングして動く。いかにも値段が高そう

洗練されたアニメ調グラフィックス

バニラシンドローム

日本物産
大好評活躍中

業務用麻雀の老舗である日本物産の最新作。さすがに昨今の業務用麻雀は完成度が高く、グラフィックに関してはTVアニメよりもはるかに作画がよかったりする。この『バニラシンドローム』も多分にもれず、アニメ調のグラフィックでプレイヤーを魅了する。

ゲームの設定は、突然不思議な世界に迷い込んだ主人公が、バニラと名乗るウサギ少女に連れられて出口を求めてさまようというもの。バニラに麻雀で勝って、鍵を手に入れればドアを選んで中に入ることができる。そこにはいろいろな世界が待っている。バニラに翻弄される主人公の運命やいかに。

これがバニラちゃんね。うんうん

日物の麻雀は、プレイ画面も楽しいことで有名。ウインドウの中の女の子の表情もなかなかいい感じ

ドアの向こうの少女たち

『バニラシンドローム』は、これまでの脱衣ものとはちょっと違う。これまでの脱衣麻雀では、対戦した女の子に勝つと相手が脱ぐというものだったが、このゲームではバニラに勝ってもバニラは脱がない。代わりに鍵をもらえるので、ドアを選択するといろいろな美少女グラフィックが見られるというパターンだ。アドベンチャーっぽい要素もある。

当然、技も使えるよ

三目族の女の子がグラマラス!

なかなか闘魂満載の女の子ね

ビューティな天使の女の子。美しいグラフィックの連続だ

AM施設を訪ねて
第3回 後楽園 カーニバル

第3回目はセガが後楽園遊園地内に作ったAM施設「カーニバル」だ。この中には今をときめく体感ゲーム「R-360」を始めさまざまなゲームが置いてある。中でも目を引くのが8人同時プレイのできるガンシューティングの『サイバードーム』とゴーカートでゲームをするといった感じの『CCDカート』だろう。

それでは『サイバードーム』から紹介していこう。これは巨大なスクリーン上に次々と映しだされる敵戦闘機や敵のマシン兵器を銃を使ってガンガン撃ち落として撃墜数を競うゲームだ。各プレイヤーは巨大な銃の付いた砲座に座りゲーム開始を待つ。ゲームが始まったら眼前の敵に照準を合わせてガンガン撃ちまくるわけだ。ときおり砲座がヴィ～ンと前へ進んだり後退したりするのも驚くぞ。敵の巨大戦艦が登場するとゲームは最高潮に達し、しばらくするとゲームオーバーになる。その時点で撃墜数の多い順に順位が決められる。取材でやったときは撃墜数33機で8人中1位だったぞ。

『CCDカート』は最高2人まで乗れるカートを操って、フィールド上に散らばるドットを取っていきその点を競うゲーム。ドットには赤、青、黄、緑の4色がある。これを1色ずつ揃えるとボーナス点がもらえる。また、ドットを取るときには、カート内のモニターに表示されているVゾーンと呼ばれる中に、うまくドットを納めなければドットを拾ったことにならない。ゲームが始まると、一斉にカートたちが動きだす。1個のドットを巡ってカートが激突することもザラ。タイムのメーターが無くなるまでドットを追い掛けろ。友達と一緒にプレイすると燃える燃える。カートの操作性も良く非常に楽しめるゲームだったよ。

両方とも料金は500円。高いか安いかは自分でプレイして確かめてみてはいかがでしょう?

これは8人同時シューティングの『サイバードーム』

これが燃える男のゲーム『CCDカート』。操作性バツグン!

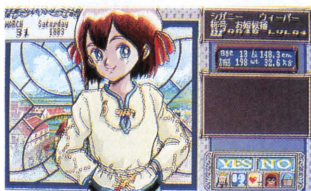
パソコン天国

ちょっと気になるパソコンソフト。今回はグラフィック重視で偏ったソフトを集めてみたよ。

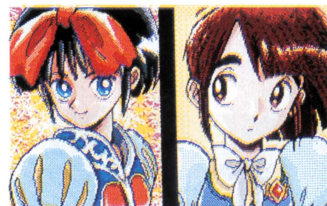
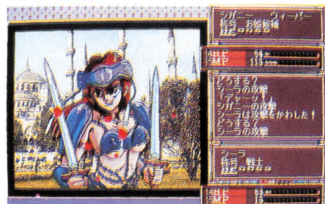
プリンセスメーカー

発売元	ガイナックス	価格	12800円(税別)
機種	PC9801VM以降	発売日	好評発売中

このゲームは、養女として引き取った娘を育てるという異色のシミュレーション(?)ゲーム。プレイヤーは父親となり、娘に行儀作法を身につけさせ、王子様のお后としてふさわしい人物に育てあげなければならない。といっても、テクノポリス誌でおなじみのいわゆるHソフトではなく、スケベはなし。『電脳学園』のグラフィックで知られる赤井孝美氏が原画を描き下ろしているので、彼のファンの人は必見のゲームとなっている。グラフィックの完成度は相変わらず相当なもの。

↑プレイヤーは王国を救った戦士

↑これが10歳の娘。赤井さんのグラフィックだけで買う人もいる？

娘を育てるのはツライ

さて、娘を育てるということは、どういうことかというと、ようするにコマンド操作によっていろいろな体験をさせていくということだ。行儀作法を習ったり、アルバイトをしたり、武者修行に出てモンスターと戦ったりもする。そうこうしている間には非行に走ったりとか病気になったりとかもするから簡単にはいかない。感覚としては経営シミュレーションみたいな感じかな？

↑美人コンテストのライバルたち。みんなカワイイカワイイ

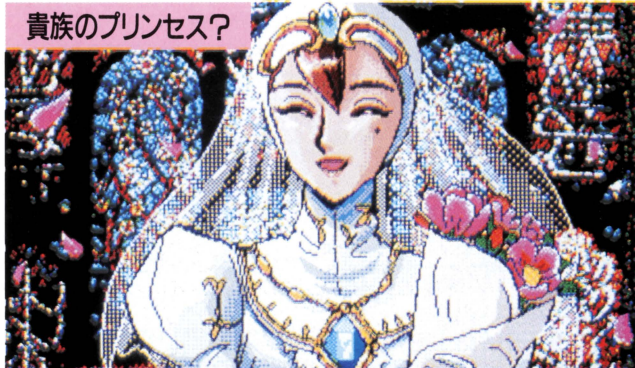
↓武闘大会での戦い。傷つくと血しぶきが舞う！

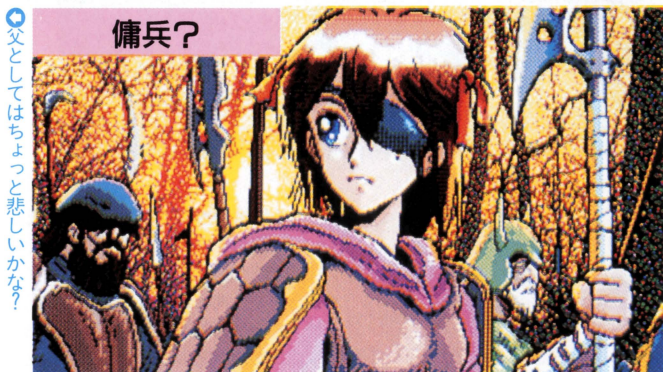
←コマンドを選択し、娘になにをやらせるかを決めていく。父として正しい道を進ませる

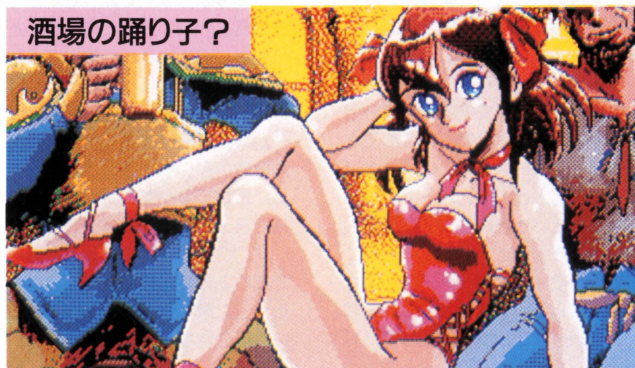
この娘の将来は？

このゲームの目的は、10歳から18歳まで娘を育てあげること。その間にどんなことを経験してきたかによってその娘の将来が決まるというわけだ。もちろん、目指すは王子様のお嫁さん。しかしそこまで到達するにはかなりむずかしいようだ。なにしろ娘の将来は30通りも用意されており、中には父として悲しくなるようなものもある。逆にいえば30もエンディングがあるわけで、何度でもプレイできるということだ。赤井氏の独特のタッチの女の子をこんなにたくさん見られるなんて幸せなのかも？ともあれすべてを見るにはかなりの時間がかかりそう。

↑農夫の嫁さんになった

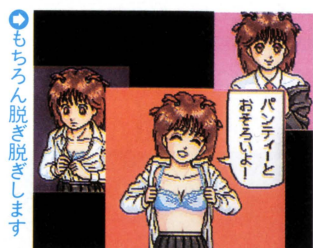
貴族のプリンセス？

←まあまあいい線いってるだろう

傭兵？

←父としてはちょっと悲しいかな？

酒場の踊り子？

←ああ、情けなや…でもまあいいか？

花のももこ組

発売元	日本物産	価格	8700円(税別)
機種	MSX2以降	発売日	好評発売中

『麻雀刺客』につづく日物業務用麻雀からの移植第2弾。サブタイトルが「麻雀刺客外伝」となっているとおり、今回も裏麻雀会の面子を相手に壮絶なバトル（？）を繰り広げる。ただし今回の主人公「ももこ」には、3人の仲間がいて、この中から1人を助っ人にして対戦することができる。3人にはそれぞれ特徴的な能力があるから、自分の打ち方に合った仲間を選んで刺客たちと戦うのだ。もちろん、勝って刺客の女の子を脱がせるのが目的ね。

もちろん脱ぎ脱ぎします

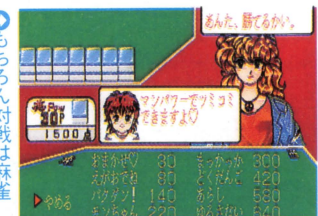
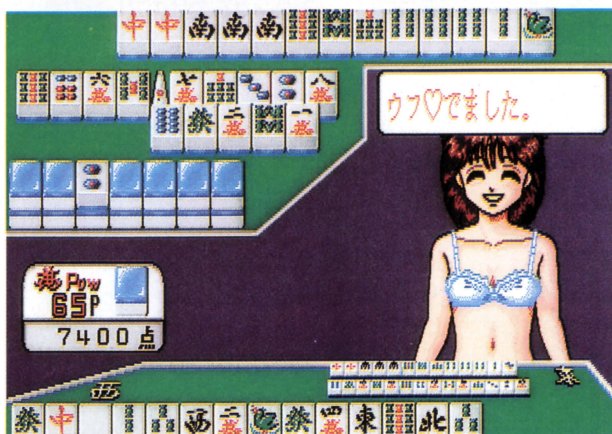
ももこを助ける仲間

犬江	さる美	きじ子
気迫パワーで有利なツモを可能にする	マンズパワーでツミコミ技を使える	ふりこみそうな牌種を教えてくれる

負けてもうれしい

さて、勝てば当然相手を脱がすことができる脱衣ものというジャンルだが、昨今では負けてもお楽しみがある。負ければ負けたで仲間の女の子が脱いでいく。持ち点が0点にならなければさらに次に負けたときも仲間が脱ぐ…というのを見る楽しみもあったりするわけだ。でも目的はやっぱり4人の刺客を倒し、最後のボスの女をまいらせることだ。

負けてもこんなの見られるからいいかって？そんなわけにはいかない

次々現れる麻雀刺客

もちろん対戦は麻雀

脱衣画面で脱ぐと、プレイ画面で女の子の服もなくなっているという細かさがいいところ

麻雀クリニック増刊号

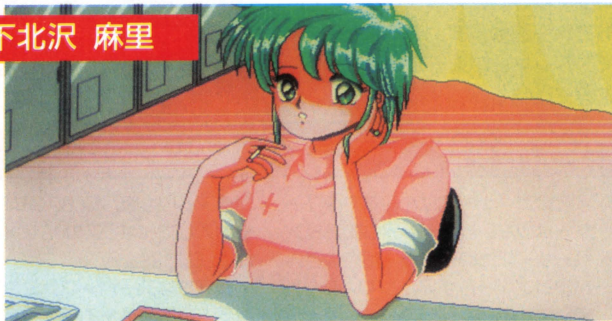
発売元	ホームデータ	価格	7800円(税別)
機種	PC9801VM以降、PC8801SR以降	発売日	好評発売中

これも業務用麻雀からの流れだが、完全な移植ではない。業務用の『麻雀クリニック』をモチーフに、パソコンならではのアドベンチャー要素を巧みに加えている。ゲームの目的は、入院中にいずこかへと消えた妹を探し出すというもの。アドベンチャーみたいな画面の中で、麻雀対戦という強引な手段を使い聞き込みをしていく。グラフィックはアニメ調というか、最近のHパソコンゲームにありがちな画面で、その道のマニアにはいいだろう。ただし業務用とはその傾向が違うので、そちらのマニアにはちょっと残念。

妹の順子。入院中に突然消えてしまう。彼女を無事救い出すのだ！

アドベンチャーのマップ画面。この中を探しまわることになる

下北沢 麻里

ナースの女の子。やたら大胆だけど、なにか秘密が？

女子校の女の子

女子高に検診に行けたりもする。この娘たちと…

ホビーマシン天国

各家庭用ハードの性能を生かした話題性のあるゲームを特選して紹介するこのページ。

天地を喰らうII

発売元	カプコン	価格	8500円(税別)
機種	ファミリーコンピュータ	発売日	3月

週刊少年ジャンプに掲載されていた同名まんがのファミコンソフト第2弾。業務用ではアクションゲームとして登場し、そちらはNECアベニューからPCエンジンに移植されることが決定している。ファミコン版の方は、業務用と違い、RPG。主人公劉備玄徳が関羽や張飛を仲間として旅をつづけていき、敵と出会えばコマンド選択の戦闘シーンになるというファミコンならではのアレンジがされている。今回は新要素を加えシステム的にパワーアップしている。

いたって普通のＲＰＧにも見える

特異なシステムのRPG

このゲームの何が特異かというと、普通のRPGでいうところの体力（HP）がなく、兵士数がそれに置き換わっているということだ。つまり、画面上は劉備たち将軍だけしか映っていないが、実際は兵たちが戦っていることを意味する。従って、この兵士数は、敵に与える攻撃力に影響を及ぼしてくる。さらに、今回からは陣形を構えた戦闘も可能になっていて、戦術の奥が深くなった。

フィールド

通常の移動画面は普通のＲＰＧ

戦闘

戦闘画面は有力武将と兵士数を表示

前作の中間ストーリー

前回は、劉備玄徳が黄巾の乱を鎮め、司馬懿仲達を倒すまでの長編ストーリーだった。今回は、そのストーリーの途中、献帝から偽帝袁術討伐の命を受けるところから始まる。当然史実とは違う状況だ。なにしろストーリー全般が感覚的に三國志をモチーフに創作されているものなので、新たなストーリーとして見るべきだろう。ともあれ今回は、ディテールが細かくストーリーが進行していくから気分に浸れる。

劉　備

本篇の主人公。最も一般受けする武将

関　羽

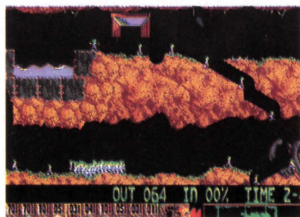
横浜中華街にも祭られている人気武将

張　飛

豪気な強者で失敗が多いが頼もしい

大戦力のぶつかり合い。有力武将は兵士数が多い

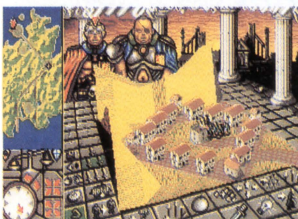
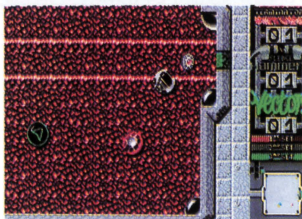
ちょっとだけ海外パソコン

このコーナーでは、日本でのユーザーは少ないけれど、PCエンジンユーザーにも関係ある、話題の海外パソコンゲームを紹介していこうと思います。

今月の１本目は、最近PCエンジンのアメリカ版、TURBO GRAFX 16にも参入したイギリスのPSYGNOSIS社の『LEMINGS』。

業界ではスーパーファミコンにもなるという噂もあるアクションパズルゲーム。集団自殺をすることで有名なネズミの１種からつけられたタイトルのように、わらわらと動く人間にいろいろな指示をしてゴールへと導いていく。ブラックユーモアと斬新なシステムが光っています。

『LEMINGS』。人間に穴掘りやストップ、爆発などの指示を与える

次が『ポピュラス』のスタッフがつくった『POWER MONGER』。

アメリカ製の16ビットパソコン、AMIGAのパワーを活かし、3D表示されたマップ上の地形を、拡大縮小回転させたりできるシミュレーション。各種データの表示がとても細かいので、家庭用テレビで映すことを前提にしたPCエンジンでは、そのまま移植するのは難しそうですが、別名『ポピュラスII』とも呼ばれているだけに、PCエンジンでも遊べるようになって欲しいものです。

『POWER MONGER』。一見『ポピュラス』と似ているが神ではない

『PROJECTYLE』。隠れた佳作。スポーツゲームデザイナー必見!?

最後が『PROJECTYLE』。２人同時プレイが可能な、未来のサッカーゲームみたいなものです。よく考えられている点は、サッカーやテニスゲームにありがちな、コートチェンジによるゲームの有利不利が最小限に解消されていることです。単純ですが、燃えますよ!!　（御成門浩仁）

今月の新作8本をGTで見る!

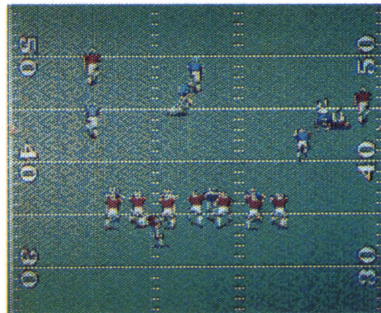
PC Engine GT FAN

GTの画面そのままで、今月発売の新作ゲームを紹介する。もちろん、GT原寸大写真もじっくりと眺めてほしい

Huカードが CD-ROMに食われている!

先月紹介した『TVスポーツフットボール』、『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』の2本とCD-ROMのゲームを抜いた8本のHuカードゲームを今月はレポートする。さらに、「こんなソフトをGTで…」と題して、GTを使っての役立つソフトを考えてみた。ユーザー諸君も考えてみてくれ。

さて、最近ちょいとばかり気になることがある。それはCD-ROMのゲームが、Huカードよりも多く発売される傾向にあるということである。今月にしても、また、これから予定されているゲームにしても、Huカードより、CD-ROMの方が多いのだ。「Huカードで出た人気ゲームの続編を、CD-ROMで」といった声は多い。それがことごとく実現されたら…。バックアップRAM搭載のHuカードといった、Huカードの可能性がこれからのカギになるのでは?

○操作性がいい『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』

○5人同時プレイができる『TVスポーツフットボール』。GTではムリ

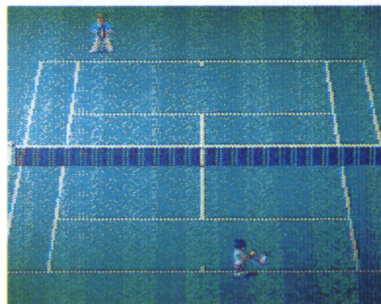
こんなソフトをGTで

今回はGTならこれだというソフトを考えてみた。ズバリ『競馬予想シミュレーション』。騎手、馬の状態などのデータを入力してレース結果を予想するソフトである。競馬場でGTにリアルタイムな情報を入力して、馬券を買う。その馬券を握りしめ、レースを観戦! 遠くて見えない馬の状態や微妙なレース結果も、TVチューナーで中継をみればバッチリ! GTとの協力で成り立つソフト、いかがでしょう?

○最近、競馬はトレンディな遊びと化している

ファイナルマッチテニス

ヒューマン	3月1日発売予定
5700円	2M

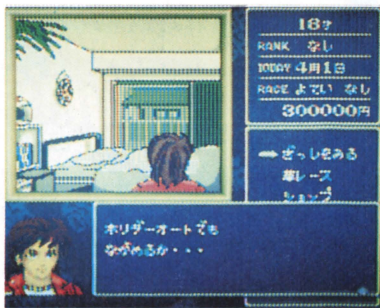
マニアックな作りのゲームを出すことで有名なヒューマンの、これまた凝りに凝ったテニスゲーム。家庭用では最高4人までプレイできるが、当然GTでは1人でしかできない。テニスボールが、やりこんでいないとすぐに見失ってしまうので簡単にコンピュータに負けてしまう。"練習モード"があるので、根気よく練習しよう。激しいボールの動きに目がついていくようになると、まともに試合ができるようになる。でも、せっかくついている対戦モードがもったいないかな?

○最初はサーブを返すことすら難しい。慣れればカンタン…でもないか

○1人から4人まで。混合ダブルスも家庭用ではできるのだけれど…

※価格はすべて税別です。

ゼロヨンチャンプ

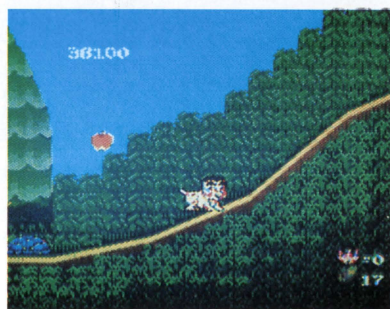
メディアリング	3月8日発売予定
6900円	4M

400m間のタイムを競うレーシングゲーム。出てくるクルマが実際のものと同じなのがクルマ好きにはうれしい。たんにレースをするモードだけでなく、「ストーリーモード」、「対戦モード」と3種類用意されていて、飽きさせない。画面は見やすいが、文字（メッセージ）はかなり読みづらい。多種にわたるデータを整理するためにか、バックアップメモリ対応で、パスワードも用意されている。でも、知っての通り、GTではパスワードしか使えない。残念でした。

◘ストーリーモードは根性物語。メッセージの読みにくさが涙を誘う

◘勝負は十数秒で決まる！ 勝利の女神はどちらに微笑むのか…？

おぼっちゃまくん

ナムコ	3月15日発売予定
6800円	4M

人気コミック『おぼっちゃまくん』を題材にした、横スクロールのアクションゲーム。様々なポーズをとるおぼっちゃまくんを操作し、先祖の墓を荒らす不届き者たちを退治する。画面は見やすいが、アイテムの種類を見分けるのが少々つらい。慣れるまではどれがどのアイテムなのかを判別するのに苦労する。個性的なキャラクタたちは、どれもそれなりに大きく、見やすい。キャラクタの表情や仕草に特徴のあるこのゲーム。それらを楽しみたいのなら、家庭でやるべき。

◘アイテムで仲間を呼んで、助けてもらおう。個性溢れるキャラたち

◘変化に富んだ面構成。森にいったり、洞窟にいったりと退屈しない

プロ野球 ワールドスタジアム'91

ナムコ	3月21日発売予定
5800円	2M

『ワールドスタジアム』の続編。前作から3年も経っただけあって、ドーム球場の屋根が開くなど、実に様々な仕掛けがほどこされている。なかなか遊びやすく、「GTでは無理」というのは特にない。文字（メッセージ）も見やすく、選手交替のときも迷うことはない。それでも、じっくりと確認したいという人は、家庭用でどうぞ。もったいないのが“4人同時プレイ”といった、多人数プレイが出来ないこと。“野球”というジャンルは対戦に向いているだけに、惜しいところだ。

◘打率などは少しばかり見にくいけど、名前はよくわかるでしょ？

◘球は小さいけど、特に問題になるほどではない。さあ、プレイボール！

1943改

ナグザット	3月22日発売予定
7200円	4M

業務用『1943改』の移植だが、ただの移植ではなく、1～7面に業務用ステージが入り、8～11面にオリジナルの面を入れてのものとなっている。

色の使い方にあるのだろうか。GTの画面と通常画面（家庭用TV）では、GTの画面の方がはるかに綺麗にみえる。雲が流れていくのを見比べても、GTの方がスムーズに見える。ゲームの方だが、あまり遊びやすいとは思えない。でもこれは、いかにGTに慣れ親しんでいるかにかかってくることなので、なんともいえない。とにかく、GTの十字キーをいかに使いこなせるかだ！ キャラクタの見やすさだが、思ったより悪くなく、アイテムもキチンと判別できるし、敵の弾もよく見える。画面が縦長になるVモードはGTでは見にくくなるだけ。

◘敵艦をブッ潰せ！ 弾はよく見ればかわせる。かわしながらも攻撃を

◘どうしてもかわしきれなかったらメガクラッシュを。でも、耐久力が

モトローダーII

日本コンピュータシステム	3月29日発売予定
6500円	3M

最大5人まで楽しめるカーレースゲーム。『モトローダー』の続編。「最大5人まで…」という点は前作と同じ。グラフィックと仕掛けが大幅にパワーアップした。

GTで楽しむのになんら支障はない。操作性、キャラクタともにいい。買い物をするときに文字が丸いせいか、ちょっと読みにくい。でも、キチンと整頓された表示のおかげで迷うことはない。惜しい点といえば、最大の楽しみであるといえる5人同時プレイができないこと。1人孤独に腕を磨くのもいいけどね。

◐ゴチャまぜの攻防戦。まわりのクルマ全部、コンピュータが動かす

◐簡単なコースから、上級者用のコースまで。腕をみがいておこう

TITAN

ナグザット	3月15日発売予定
5900円	2M

ちょっと異色のブロックくずし。フランス産のゲームである。時間内にその面のすべてのブロックを消すというのが目的。ブロックの中にはアイテムが隠れているものもあり、壊すことによってアイテムが出現。プレイヤーの助けとなる。

操作性もよく、GTでも手軽に遊べるゲームである。GTの画面で見にくいということもなく、かなり遊びやすい。だが、継続のためのパスワードが問題で、長さはたいしたことはないが、ちょっと読みづらい。

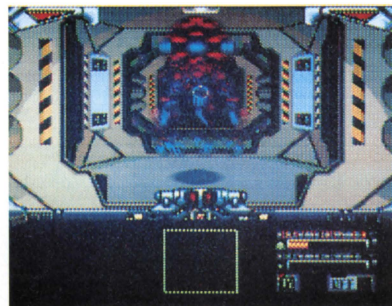
◐全方向にスクロールするブロックくずし。時間内にブロックを壊せ！

◐パスワード画面。入力する字数は少なくて、なんとか続きもGTで

サイレントデバッガーズ

データイースト	3月下旬発売予定
6800円	4M

宇宙ステーション「ゲイン」のなかをセンサーを頼りにエイリアンを探し、退治していくという3Dのシューティングゲーム。メッセージが〝なんとか読める程度〟の文字と、〝全く読めない〟文字が混ざっているからか、非常に読みにくい。謎解きの要素が強いだけに、これはつらい。操作性だが、セレクトボタンを使うのがきついだけ。他にはなんの問題もない。ステレオのセンサー音を楽しむために、是非ともヘッドホンを。GTがセンサーのように思えて、妙に盛り上がるぞ。

◐仲間と共に、エイリアン退治に。メッセージが読めればよかったのに

◐エイリアンの出現だ。近づくにつれ、激しく鳴るセンサー音が怖い！

GT USER'S VOICE

今月で第2回を迎えるこのコーナー。前回同様に、GTユーザーやGTにたいする読者の生の声を紹介する。

他のポータブル機よりは、遙かに性能の面においても、ゲームの量においても上をいっている。だが、あまりにもポータブルを考慮したものが少なすぎる。なぜ、メーカーの方々はこれだけの良質の素材を無視しているのだろう？　PCエンジンと同じ性能を持っているのだから、その可能性は無限のはず。画面が小さいというなら、それを補う何かを考えればいいではないか。他のポータブル機と同じ程度の力を使い、残ったハードの力を全て画面の構成に使えば、ポータブル機最高の遊びやすさを持つゲームができるのではないだろうか。どうでしょう、メーカーの皆さん！

（大阪府／いなりマン・16歳）

おどろいた。こんなにキレイだとは思わなかった。よく持ち運びのできるTVを持っている人がいるけど、それを横から覗いていても全然綺麗には見えなかった。でも、GTは違った。TVチューナーを買って、GTでTVを見たときの驚き。けっこう、衝撃的でしたね。

ゲームの方はというと、「GT　FAN」で言っているほどひどくはないと思いました。確かに、アドベンチャーやRPGはキツイけど、物語の流れや、文字のだいたいの形でなんとか読めるもんですよ。パスワードは抜かしてね。まあ、これって人によっても評価が違うところでしょうしね(なんせ、弟は私がまともに出来ないとおもっていた『スーパースターソルジャー』を、喜んでやってますから)。

（千葉県／片霧一郎・19歳）

あまり期待したほどではなかったです。というか、液晶TVとしてはいいのかもしれませんけど、私みたいな液晶TV自体を知らないものにとってはその程度のものでしか感じないのです。だいたい、たとえポータブル機が屋外にもっていけるといっても、何人の人が本当に外でやるのでしょう。私の弟がそうなのですが、実際は家の中でやるだけではないのでしょうか。これではまったく意味がないし、家のTVを使ってゲームをやった方がマシです。「49800円の豪華なTVを買うよりは…」と考えてしまうのは、私がこのGTに興味をもっていないからなのでしょうか。

（東京都／三谷祐子・21歳）

★様々な御意見、お待ちしてます。

MONTHLY

●新作ソフト発売直前情報！

Buyer's Guide

ここにきてCD-ROMソフトは発売されるソフトの半分を占めるまでになった

年末にも負けない18本のソフト発売

3月は年度末ということもあり、18本もの大量のソフトが発売される。これはあのクリスマス商戦の12月にも負けない量だ。

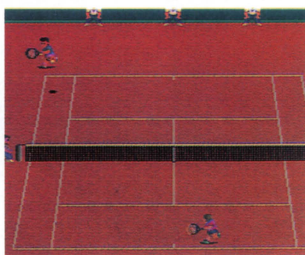
CD-ROMの増加にも目が離せない。以前から増加の傾向にはあったが、今回の3月売りを見てみると全体の半数を占めている。現在のHuカードでは、なかなかライバル(メガドライブ、スーパーファミコン)との争いが厳しくなってきているという見方もある。さらに、HuカードのROMが高騰しているのに対し、CD-ROMの生産コストの低さは大きな魅力であろう。実際の販売価格がHuカードと大差がないのは、開発コストが高くつきがちだからだ。現在、ハドソンは低価格CD-ROMソフトを開発中とのこと（詳しくはP43を参照)。今後の市場に与える影響も大きそうだ。

●『モトローダーII』はHuカード作品であるが、CD-ROMに負けないこんなグラフィックもあるぞ

ファイナルマッチテニス

ヒューマン	3月1日発売予定
5700円(税別)	2M
スポーツ	――

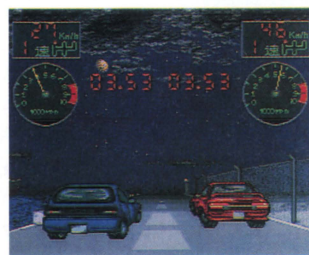
PCエンジンのテニスゲームとしては、2本目。メジャーなようで意外と少ないジャンルといえるかも知れない。ナムコの『ワールドコート』が、誰でも楽しめるように単純明快な路線だったのに対し、このゲームは、テクニック重視のつくりになっているため、慣れが必要だろう。スポーツゲームの技巧派にはお勧めだ。

(1月号P42で紹介)

●『ワールドコート』のライバル！

ゼロヨンチャンプ

メディアリング	3月8日発売予定
6900円(税別)	4M
レース	バックアップメモリ・パスワード

「ゼロヨンて何？」って声が聞こえてきそうなくらい、マイナーなジャンルをゲームにしてしまったのがコレ。早い話が車で400mの直線コースを走って、タイムを競うというものだが、ただ走るだけでなく、チューンナップや車の買い換えなどにも重点が置かれている。また、チャンピオンになるまでのストーリーモードもある。

(今月号P36で紹介)

●車は全部実名で登場してくるのだ

おぼっちゃまくん

ナムコ	3月15日発売予定
6800円(税別)	4M
アクション	コンティニュー

茶魔のワールド(ちょっと下品なところも…)がそのままゲームに生かされている。例えば茶魔はお得意ポーズの、「こんにチワワ」、「じしんまんまーん」、「まかせてもら演歌」などあらゆるポーズをとってくれる。「友だちんこ」や、「おはヨーグルト」などは茶魔が肉声でしゃべる。原作についていける人には当然お勧め。

(今月号P32で紹介)

●背景は原色を多用しカラフルだ

CYBER CITY OEDO 808 獣の属性 アライメント

日本コンピュータシステム	3月15日発売予定
6500円(税別)	CD-ROM
アドベンチャー	バックアップメモリ

CD-ROMの作品だけに絵の枚数が多いのはもちろんのこと、メッセージ表示に、半透明のウィンドウを使い背景が隠れないようにするなど、画面レイアウト的にも工夫が凝らされている。そして、肉声でしゃべる部分はなんと1時間にも及ぶ。謎解きはそんなに難しくないので、あの『うる星やつら』に近い感覚で楽しめる。

(今月号P24で紹介)

●ハードボイルドに美人は付きもの

プロ野球ワールドスタジアム'91

ナムコ	3月21日発売予定
5800円(税別)	2M
野球	パスワード

「単純が故におもしろい」。そんな言葉を最近感じるようになった。複雑な操作、覚えきれない厚いマニュアル、ダラダラするゲーム展開、こういったゲームが多い中、マニュアルを読まずにプレイできるこのゲーム『ワースタ'91』は新鮮な感じがする。

前作のデータを一新して、4人同時プレイを加えただけ、という感じが強い。しかし、この4人同時プレイが非常に楽しい。選択したチームの力の差以上に「チームワーク」が勝負を決める！…ような気がする。

『ファミスタ』がアトラクションのおもしろさが要なら、こちらは人と人との接触がおもしろさになるのだろう。見た目は『ファミスタ』だが、明らかに別の路線のゲームになっている。（今月号P28で紹介）

『パワーリーグⅢ』には負けていられないってことなわけだ

やったホームランだ。ドームは新たに開閉式になったぞ

Maker Talk

製品名：
プロ野球ワールドスタジアム'91
対象年齢：
7歳～大人向け
遊べる人数：
1人～4人
遊び方ご注意：
本製品はナマモノにつき、新鮮なうちにお遊び頂くと一層楽しくプレイできます。

（がんのすけ）

イースⅢ ワンダラーズフロムイース

ハドソン	3月22日発売予定
7200円(税別)	CD-ROM
アクションRPG	バックアップメモリ・パスワード

随分と待たされた観のある『イースⅢ』。やはり、12月の発売予定から、いきなり延期されてしまったときが一番辛かった。ゲームの内容はいまさら語るべくもないだろうが、完成したものをあらためて見てみると、やっぱり出来はいい！　この先家庭用ゲーム機ではメガドライブ、スーパーファミコン、ファミコンへの移植が決定しているが、PCエンジン版があれば他は必要がないのではないかと思える程だ。ビジュアル、音楽、しゃべりばかりが取りざたされがちだが、ゲーム性も忠実に再現している。ほとんどのイベントでキャラは肉声でしゃべるが、アドル自身は決してしゃべることはない。こういうこだわりは、イースシリーズへの開発者の思い入れの深さがうかがえるようだ。（今月号付録で紹介）

移動はマップ上で簡単にできるんだよね。楽な旅ができる

アドルの体の何倍もあるボスキャラ達が襲ってくるのだ

Maker Talk

How are you.ハドソンでーす。ほんとにほんとにお待たせしました。やっとやっと愛と哀しみの感動に包まれて完成しました。今さら何も説明はいらないでしょう。ただただ『イースⅢ』をプレイしてみてください、としかいえません。「ハドソンテレフォンPCランド」の屋良有作さんもドキ役で出演しています。ぜひ御堪能ください。今、感動から、驚愕へ…。

（み）

ロードスピリッツ

パック・イン・ビデオ	3月22日発売予定
7200円(税別)	CD-ROM
レース	バックアップメモリ

世界各地を爆走する、3Dタイプのレースゲーム。CD-ROMなので、BGMは生音。しかも、数曲の中から選択できるようになっている。さらに、4台の中から自車を選べたり、マニュアル、オートマチックといったシフトも決められたりする。ひたすら走るだけって感じだけど、イライラしたときの気分転換には、いいかな？（今月号P44で紹介）

このマシンは赤い跳ね馬だろうか

魔晶伝紀ラ・ヴァルー

工画堂スタジオ	3月22日発売予定
7200円(税別)	CD-ROM
ロールプレイング	バックアップメモリ

ロールプレイングの戦闘というと、ただのレベルアップのための作業としか思えないようなゲームも少なくない。だが『ラ・ヴァルー』は単に「戦う」のコマンドを選ぶのではなく、「斬る」、「突く」、「叩く」など敵の弱点を突く攻撃が必要なのだ。さらに戦闘に入るときはノーアクセス。かったるい思いもしなくてすむわけだ。（3月号P42で紹介）

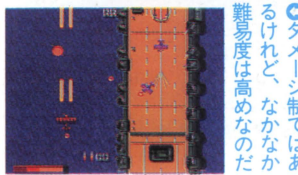
グラフィックは結構Goodだ！

1943改

ナグザット	3月22日発売予定
7200円(税別)	4M
シューティング	コンティニュー

『1943改』の移植と聞くと、ハドソンからは194×シリーズの最新作である『1941』が出るのに何をいまさらという方もいるかもしれないが、あちらの方はあくまでSG専用。生まれながらにしてハンデを背負っているともいえる。では『1943改』はどうかというと、PCエンジンへの無理のない、いい移植が実現されている。これはもちろん褒め言葉だ。PCエンジンの移植作品は「全然違う！」と叫びたくなるものが多い。しかし、このゲームに限ってはそんな心配は無用だ。プレイしていると、PCエンジンはこういったゲームを遊ぶためのハードなのだなと思えてくる。さらに後半の8面からはオリジナルステージになっているので、ゲーセンフリークにもお勧め。（3月号P35で紹介）

雲は多重スクロールしている。見ていて気持ちいいぞ

ダメージ制ではあるけれど、なかなか難易度は高めなのだ

Maker Talk

縦スクロールシューティングのスタンダード、194×シリーズがついにPCエンジンに登場だ！　この『1943改』はアーケードからの移植部分はもちろんのこと、世界観を大きく広げるナグザットならではのオリジナルステージを追加。より強力なシューティングゲームとして登場。全11面に繰り広げられる攻防を生きぬくことが出来るか!?　君のトライを待っている！

（Hiro）

クイズまるごとTHEワールド

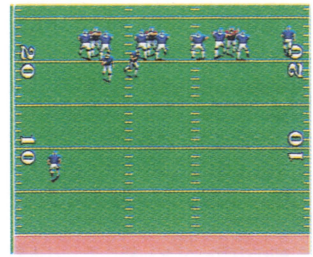
アトラス	4月上旬発売予定
6200円(税別)	CD-ROM
クイズ	バックアップメモリ

『クイズアベニュー』がファンタジー志向なら、こちらはあくまでリアル志向。実際のクイズ番組のノリで楽しめる。だが、何といっても女の子のビジュアルがマル。レポーターの世界各国の女の子達が、♡なグラフィックで迫ってくる。個人的には司会者の女の子も捨てがたい魅力があるのだが…。しかも、全員が肉声でしゃべる。（今月号P46で紹介）

インドの美女が現地レポート!!

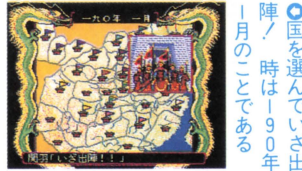
TVスポーツフットボール

ビクター音楽産業	3月29日発売予定
6700円(税別)	3M
スポーツ	パスワード

最大5人までの同時プレイが可能なフットボールゲーム。フットボール自体のルールを知らないと話にならないが、ある程度ルールを知っている人にとっては本格的な作りだということに納得がいくはずだ。アクション性はさほど高くはなく、むしろフォーメーションの使い分けが全ての鍵を握る。ビジュアルにも一見の価値あり。（3月号P16で紹介）

どのフォーメーションで戦う？

三国志 英傑天下に臨む

ナグザット	3月29日発売予定
8800円(税別)	CD-ROM
シミュレーション	バックアップメモリ

「三国志」と名のつくゲームは光栄が一世風靡して以来、パソコンだけでなく、家庭用ゲーム機のありとあらゆるハードでその題材が使われている。そこでナグザットの『三国志』はどうかというと、ゲームのシステム的にはその昔のナムコの作品に近いノリだ。ビジュアルに関しては始めのオープニングでストーリーが語られたりするので、この期に及んで「三国志」をまったく知らない！という人でも、とっつきやすくなっている。また、ゲームとは直接関係はないが、『三国志』を買うとシステム手帳が付いてくる！　というよりもマニュアルがシステム手帳に組み込まれているのだ。『三国志』のロゴがおもいっきり入っているので、ちょっと使いづらいかもしれないが。（今月号P16で紹介）

劉備の勇姿。この『三国志』では主人公的な存在になる

国を選んでいざ出陣！ 時は190年1月のことである

Maker Talk

中国の壮大なる歴史絵巻がついに君の手に…！「三国志」の大御所横山光輝先生と、音楽界の奇才高橋幸宏氏が手を組み強力なパワーを発揮。CD-ROMだから出来るグラフィックと音楽による演出。この『三国志』にはプレイヤーを熱中させる魅力が満載。必ず満足していただけるでしょう。新しい「三国志」の歴史がここに第一歩を踏み出す日は近い。超ご期待!!（Hiro）

エグザイル～時の狭間へ～

日本テレネット	3月29日発売予定
6780円(税別)	CD-ROM
アクションRPG	バックアップメモリ

題材がイスラム教徒とキリスト教徒の争い、しかも舞台は中東という『エグザイル』。今の御時世を考えるとなんとも過激な設定だ。宗教が絡んでいるだけに、ストーリーはかなり難解。プレイを進めるとヒンズー教や仏教までが関係してきて、主人公達はインドや日本にまで足を運ぶ。インドではインドっぽい音楽が、日本では日本っぽい音楽がそれぞれCDの音源で流れ、ゲームを盛り上げてくれる。さらにアクションRPGとしての、アクション部分のグラフィックはかなり描き込みが細かく美しい。肝心のRPGの謎解き部分は若干易しめになっているので、プレイヤーによっては物足りなさを感じるかもしれない。逆にストーリーが難解な分、バランスが取れているともいえる。（今月号P14で紹介）

これがアクションシーン。サドラーの前に敵はいない

ストーリーに深い関わりをもつ、ユーグ・ド・ペインだ

Maker Talk

3月29日に発売が決定した『エグザイル』はマジでRENOの自信作です。背景はとってもビューテホーだし、アクションゲームとしてもバランスには大変気を使ってますので、RENOも『エグザイル』で一皮むけたぜ！と断言しちゃいます。3／31～4／2まで新宿マイシティでイベントをやるので、そのとき是非プレイしてみて下さい。こいつはスゲえやと思いますよ。（たかを）

ダウンロード2

NECアベニュー	3月29日発売予定
6800円(税別)	CD-ROM
シューティング	コンティニュー

CD-ROMの横スクロールシューティング。前作『ダウンロード』がHuカードだったのに対し、今回はCD-ROMの特長を生かして、サウンド、ビジュアルともに大幅にパワーアップしている。移植モノがほとんどのNECアベニューだが、オリジナルでも割りとがんばっているので、シューティングが好きな人には良いかな。（今月号P40で紹介）

オープニングのビジュアルである

モトローダーⅡ

日本コンピュータシステム	3月29日発売予定
6500円(税別)	3M
レース	――

何は無くても5人同時プレイがウリのレースゲーム。根本的に5台のマシンを、常に同一の画面に収めなくてはならないというゲーム性には辛さがある。で、理屈ではそうなのだが、いざ友達とプレイするとそんなことおかまいなしにハマル。このゲームをひとりで遊ぼうという方には、♡なレースクイーンが温かく迎えてくれます。（1月号P21で紹介）

画面は地味だが、熱中度は高いぞ

※『クイズまるごとTHEワールド』、『パチ夫くん　幻の伝説』は当初3月発売予定とのことで、今回掲載しましたが、その後4月に発売が延期になりました。

TITAN

ナグザット	3月15日発売予定
5900円(税別)	2M
アクション	パスワード

一言でいうと360°全方向スクロール型ブロック崩し。はっきり言って気持ちが悪くなるほど、ぐりんぐりん動きます。車酔いなさる方にはお勧めできません。だが、そのぐりんぐりんが快感に変わってきたとき、そのとき『TITAN』の虜になっている自分に気付くはずです。イライラしてもクリアするまでやめられなくなるよ。 (3月号P34で紹介)

縦横無尽にスクロールするのだ

レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ

アイレム	3月13日発売予定
7000円(税別)	4M
アクション	コンティニュー

主人公の名前が「トンマ」っていうところだけ見ても、何だか緊張感欠けるこのゲーム。名前だけでなく、全体のムードもほのぼのしたゲームで、肩の力を抜きまくってプレイできそう…。なんて思ったら、これがまた意外と難易度が高かったりする。しかし、そんなアンバランスさもトンマの魅力のひとつなんだよね。 (3月号P44で紹介)

業務用に負けていないのがわかる

パチ夫くん 幻の伝説

ココナッツジャパン	4月19日発売予定
12800円(税別)	CD-ROM
パチンコ	バックアップメモリ

このゲームは価格が高いと思う方も多いかもしれない。しかし、これは電動ハンドルが付いていればこそ、この価格なのである。軍艦マーチのリズム、30種類にも及ぶ台、おまけに台の釘まで確認でき、電動ハンドルまで付いているとなれば、このゲームに足りないのは景品が出ないことくらいのものだ。

もともとファミコンの時代から、ストーリー色の強いゲームであったが、CD-ROMのおかげもあり、さらにその傾向が強まった。ビジュアルシーンが随所に盛り込まれているのだ。そして、忘れてならないのがカウンターレディ。森高○里や酒○法子ばりの、どこかで見たことのある人達がセーブを行ってくれるのだ。ただのパチンコゲームでないことは確かだ。 (今月号P38で紹介)

ファミコンに比べると、台は格段に進歩しているようだ

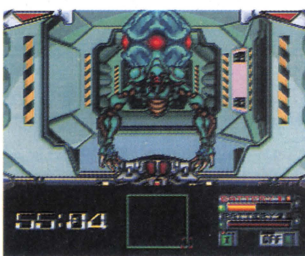
これが噂のカウンターレディです。セーブをしてくれます

Maker TalK

あの『パチ夫くん』がついにCD-ROMに登場。さらに専用電動ハンドルも付けるという大サービス。これさえあれば、本物気分に浸れることは保証付き。そしてこの『パチ夫くん』には、クイズやアミダくじなどのおもしろイベントや、愉快なキャラクタが満載されていて、何倍も楽しめること間違いなし。この春ココナッツがお贈りする自信作です。是非一度プレイしてみてね。 (のりこ)

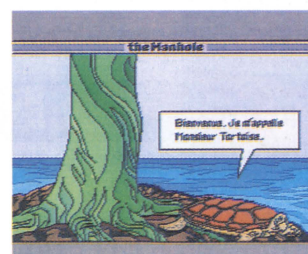
サイレントデバッガーズ

データイースト	3月下旬発売予定
6800円(税別)	4M
シューティング	コンティニュー

近代兵器を手にモンスターの巣くう3D迷路の中を冒険する、SF風味のアクションゲーム。すぐ先の迷路の陰にモンスターが隠れているかも知れないという緊迫感あふれるゲーム展開。音のする方向に敵がいるなどの新しい要素も入っているので、是非ステレオ音声でゲームをプレイしてもらいたい。ストーリーもマニアックだぞ。 (3月号P46で紹介)

エイリアンはウネウネしている

マンホール

サン電子	3月22日発売予定
6500円(税別)	CD-ROM
アドベンチャー	バックアップメモリ

マンホールの中をのぞいてみたら、今よりも、もっとステキな世界へ行けるはず！ なんて、ちょっぴり変な妄想をいだいている人には、超お勧めのソフト。見た目だけで判断すると、アドベンチャーゲームということになるのだが、実際にプレイしてみると目的という概念が、まったく無いことに気付くはず。現実逃避にもってこい。 (2月号P32で紹介)

亀さんはフランス語で話しかける

発売直前ソフト前人気Best3

『イースIII』のダントツトップは予想通りの結果。この人気を超える作品はついに現れなかった。ここで紹介しているのはBest3のみだが、総合順位のBest20にも目を向けて見ると、3月売りのソフトが実に10本もランクインしている。つまり、3月は読者に人気の高いソフトが盛りだくさんだということ。逆に「お金が足りない！」という、うれしい悲鳴も聞こえてきそうだ。

誰にもトップの座を譲らなかったアドル

順位	タイトル	コメント	割合
Best1 (総合1位)	イースIII ワンダラーズフロムイース	購入希望者は発売と同時に手に入れた方がいいかもしれない？	32.6%
Best2 (総合3位)	プロ野球ワールドスタジアム'91	発表されて間もないがこの人気。さすが大御所ソフトという感じだ	11.4%
Best3 (総合6位)	三国志 英傑天下に臨む	このゲームも常にBest10内にランクされていた。安定した人気	5.4%

※順位は本誌3月号のアンケートから無作為に500通選び集計した総合順位から選出したものです。

新作発売

記号のみかた
■Huカード
●CD-ROM
◆スーパーグラフィックス
◘Huカード/PC・SG両対応
○CD-ROM/PC・SG両対応
★メーカー名/予定価格

3月

日	ソフト
1日	■ファイナルマッチテニス ★ヒューマン／5700円
	8日㈮ メガドライブFAN 4月号発売日
	8日㈮ ファミリーコンピュータMagazine 1991 No6発売日
8日	■ゼロヨンチャンプ ★メディアリング／6900円
13日	■レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ ★アイレム／7000円
15日	■TITAN ★ナグザット／5900円
15日	●CYBER CITY OEDO 808獣の属性 ★日本コンピュータシステム／6500円
15日	■おぼっちゃまくん ★ナムコ／6800円
21日	■プロ野球ワールドスタジアム'91 ★ナムコ／5800円
	22日㈮ ファミリーコンピュータMagazine 1991 No7発売日
22日	●マンホール ★サン電子／6500円
22日	●イースIII ワンダラーズフロムイース ★ハドソン／7200円
22日	●魔晶伝紀ラ・ヴァルー ★工画堂スタジオ／7200円
22日	■1943改 ★ナグザット／7200円
22日	●ロードスピリッツ ★パック・イン・ビデオ／7200円
29日	●ダウンロード2 ★NECアベニュー／6800円
29日	●三国志 英傑天下に臨む ★ナグザット／8800円
29日	■TVスポーツフットボール ★ビクター音楽産業／6700円
29日	■モトローダーII ★日本コンピュータシステム／6500円
29日	●エグザイル ～時の狭間へ～ ★日本テレネット／6780円
下旬	■サイレントデバッガーズ ★データイースト／6800円
	30日㈮ PC Engine FAN 5月号発売日

4月

日	ソフト
5日	●コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン ★日本テレネット／6780円
5日	■ポピュラス ★ハドソン／7800円
5日	●エルディス ★日本コンピュータシステム／6500円
6日	■サーカスライド ★ユニ・ポスト／5400円
12日	●ハイグレネーダー ★日本テレネット／6780円
19日	■アドベンチャーアイランド ★ハドソン／5300円
19日	●パチ夫くん幻の伝説 ★ココナッツジャパン／12800円
26日	●ウルトラBOX4号 ★ビクター音楽産業／4800円
上旬	●ヘルファイアーS ★NECアベニュー／6800円
上旬	●クイズまるごとTHEワールド ★アトラス／6200円
上旬	■都市転送計画エターナルシティ ★ナグザット／6900円
下旬	●スーパー大旋風 ★NECアベニュー／未定
下旬	■ハットリス ★マイクロキャビン／5800円
未定	■改造町人シュビビンマン2 新たなる敵 ★日本コンピュータシステム／6600円

Super 先取りソフト情報！

今年のラインナップは3月に大量のソフトが発売されることによって一段落。ここでは今まで見えなかった4月以降のラインナップの最新情報をお届けしよう！

●日本物産の名作『F-1CIRCUS』の続編の発売が決定！ その名も『F-1CIRCUS2 POLE TO WIN』。前作で好評だったシステムはそのまま生かし、いまいち不評だった「コンストラクターズモード」には手直しを加えるとのこと。発売は7月中旬です。さらにそれが待ち切れない人には朗報。『F-1CIRCUS』自体も2／25に再販されます。つまり、現在市場に出回っているはずなので、前回買いそびれた人はお店に急げ！

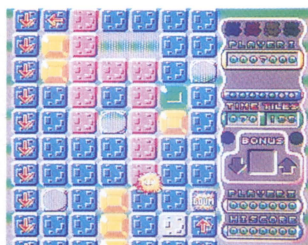
●日本物産からもう1本。業務用から移植の『バニラシンドローム』。同社のお家芸である麻雀にアドベンチャー要素を加えたものです。

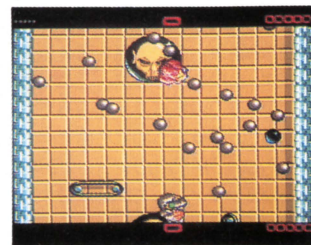
●日本コンピュータシステム『スプレンディド・サーガ』は残念ながら、発売中止になってしまいました。

●テンゲンのオリジナルパズルアクションの『マジカルパズル・ポピルズ』はゲームギア版が先行して発売されます。PCエンジン版の方も遊べるようにはなっているらしい。だが、バッテリーバックアップを内蔵したゲームにしたいそうなので、現状のPCではなかなか実現が難しく、発売の見通しは立っていません。

●日本テレネットは、落下型のパズルアクションゲームを3月に発売！ 現在まだ詳細は不明であるが、最近同社がパソコンで発売している魔法石ものの可能性は大！ 次号までにはタイトルも明らかになるでしょう。

●メディアリングの次回作は、オリジナルコミカルシューティングになる模様。さらに、その次はSFシューティングの『Super Cluster』が控えています。

●ビクター音楽産業のパズルアクション『スクウィーク』。ゲームギア版が先に発売されますが、PCエンジン版はそれとは違い、オリジナルのアミガ版に近い移植になるそうです。アイテムの種類や、スクロール形式もゲームギアは横スクロールなのが、アミガ版同様縦スクロールになります。発売は6月の予定です。

○こちらは『スクウィーク』。いわゆる面クリタイプのゲームなのです

●さらに、ビクター音楽産業から7月に『バリスティックス』が発売されます。こちらもアミガからの移植もので、テーブル上にある無数のボールに、ボールをぶつけて相手ゴールに叩きこむという、昔ゲーセンにあったエアホッケーに近いノリだといえば分かってもらえるでしょうか。Huカードの作品になります。

○『バリスティックス』。最近同社は海外からの移植が多いようです

カレンダー

5月以降

5月	●シャーロックホームズの探偵講座 ★ビクター音楽産業／7200円
5月	●魔笛伝説アストラリウス ★アイ・ジー・エス／6300円
5月	●戦国関東三国志 ★インテック／6800円
6月	■スクウィーク ★ビクター音楽産業／未定
6月	■盟約の定義 ★ヒューマン／7200円
7月	■ファイナルソルジャー(仮称) ★ハドソン／未定
7月	●ソーサリアン ★ビクター音楽産業／未定
7月	●ウルトラBOX5号 ★ビクター音楽産業／4800円
7月	■バリスティックス ★ビクター音楽産業／未定
7月	■F-1CIRCUS2 POLE TO WIN ★日本物産／未定
7月	■パチ夫くん 十番勝負（仮称） ★ココナッツジャパン／未定
7月	■メタルストーカー ★フェイス／未定
8月	●聖竜伝説モンビット ★ハドソン／未定

発売日未定

■トリッキー ★アイ・ジー・エス／未定
■迷宮島Special ★アイレム／6700円
■ドラゴンブリード ★アイレム／未定
■レーシング魂 ★アイレム／未定
●太平記 ★インテック／未定
●スプラッシュレイク ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック ★NECアベニュー／未定
●マイトアンドマジック・ブック2 ★NECアベニュー／未定
●レインボーアイランド ★NECアベニュー／未定
●ホラーストーリー ★NECアベニュー／未定
●スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー／未定
●ワードナの森 ★NECアベニュー／未定
●チキチキボーイズ ★NECアベニュー／未定
●天地を喰らう ★NECアベニュー／未定
●ゲイングランド ★NECアベニュー／未定
●ボナンザブラザーズ ★NECアベニュー／未定
○フォゴットンワールド ★NECアベニュー／未定
◘ストライダー飛竜 ★NECアベニュー／未定
■ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー／未定
■立体将棋(森田将棋)(仮称) ★NECアベニュー／未定
■TATSUJIN ★タイトー／未定
■天狗 ★タイトー／未定
●ライザンバーII ★データウエスト／未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン／未定
■ピーターパックラット ★テンゲン／未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン／未定
■熱血高校ドッヂボール部 サッカー編 ★ナグザット／未定
●ゼロウィング ★ナグザット／未定
■ゼロウィング ★ナグザット／未定
●魔導戦士(仮称) ★ナグザット／未定
■魔導戦士(仮称) ★ナグザット／未定
■ちびまる子ちゃん(仮称) ★ナムコ／未定
■ファイティングラン(仮称) ★日本物産／未定
●バニラシンドローム ★日本物産／未定
●魔物ハンター妖子 魔界からの転校生 ★日本コンピュータシステム／未定
●神聖刻紀ブリダース・ワース(仮称) ★日本コンピュータシステム／未定
■ああっ女神さまっ ★日本コンピュータシステム／未定
●コブラII 伝説の男 ★ハドソン／未定
●天外魔境II卍MARU ★ハドソン／未定
●ロードス島戦記 ★ハドソン／未定
●ポンピングワールド ★ハドソン／未定
■PC原人II ★ハドソン／未定
■ニュートピアII ★ハドソン／未定
■パワーリーグIV ★ハドソン／未定
◆1941 ★ハドソン／未定
●IT CAME FROM THE DESERT ★ビクター音楽産業／未定
●LOOM ★ビクター音楽産業／未定
●エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス ★ブレイングレイ／未定
■ホームデータの囲碁(仮称) ★ホームデータ／未定
●Super Cluster ★メディアリング／未定
●アルシャーク ★ライトスタッフ／未定
●BURAI 八玉の勇士伝説 ★リバーヒルソフト／未定

＊価格は消費税を含みません。

次号予告

MAKER LAND ハドソン『聖竜伝説モンビット』ビクター音楽産業『シャーロックホームズの探偵講座』ナグザット『魔導戦士(仮称)』NECアベニュー『ヘルファイアーS』日本テレネット『ハイグレネーダー』データウエスト『ライザンバーII』ほか

特別付録 ビジュアルRPGの人気作『コズミック・ファンタジー2 冒険少年バン』と、『三国志 英傑天下に臨む』のデータブックの2大特別付録！ 春休みはこの2作で遊んで過ごす？

5月号 3月30日発売

先進の技術、ゲームをアニメに

ゲームを超えた等身大のドラマがリアルに展開。うなるリニアサウンド。スムーズなアクセス。レーザーブランドのパワー全

CAST

バン……関俊彦
リム……鶴ひろみ
ユウ……高山みなみ
サヤ……高田由美

原作・脚本・監修
キャラクターデザイン　越智一裕

ピック……中野聖子
ガラム……鈴置洋孝
ラーラ……皆口裕子

コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・

●クオリティ宣言●
LASER SOFT
あの感動が帰ってくる……。
愛と冒険のコズミックワールド。
制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159

平成3年4月1日発行 第4巻第4号(通巻29号) 第3種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森尚
発売 株式会社 徳間書店
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 問い合わせ ☎03(3459)1700(代)
特別定価490円(本体476円)

©Tokumashoten Intermedia 1991　印刷・大日本印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌 13655―4